

neXt Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Dreamcast · Sega Saturn · Arcade

Kurven-Reich

SEGA RALLY 2

Capcoms 3D-Prügler

POWER STONE

Kraftvoll zubeißen

CASTLEVANIA

Konami gibt Rätsel auf

HYBRID HEAVEN

King of the Road

GRAN TURISMO 2

Race Against the Machine

RIDGE RACER TYPE 4

Die Offenbarung
FINAL FANTASY VIII





SONY
Playstation



Nintendo
64



Sega
Dreamcast

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2

50668 Köln

Montag bis Freitag

10:00 – 19:00 Uhr

Fon: 0221-1607111

Fax: 0221-1607179

www.arjay-games.de

info@arjay-games.de

Alle
Sendungen
werden im
Sicherheits-
karton ver-
schickt.
bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei!



Silent Hill
jetzt vorbestellen

Grundgerät D.S. Pad 239,00
Cyber Shock Controller 59,95



Fanatec Lenkrad
Rally & Speedster

Fanatec Lenkrad Rally 149,00
Fanatec Lenkr. Speedst. 189,00

Memory Cards ab 19,95
RGB Kabel Incl. HIFI 29,95
Scorpion Light Gun 79,95
Tasche PSX 49,95
CD-Case für 14 CDs 29,95
Xpoder Cheat Modul 89,95
A Bugs Life 99,95
Akuji the Heartless 99,95
Blaze & Blade 89,95
Breath of Fire 3 S.E. 99,95
Dragon Valor (Shanghai) 139,95
Flottenmanöver 99,95
Global Domination 99,95
Granstream Saga 99,95



Metal Gear Solid 99,95
Metal Gear Solid S.E. 169,95
Populous 3 99,95
Racing Slim 2 99,95
Ridge Racer Type 4 99,95
Rollcage 99,95
R-Type Delta 89,95
Silent Hill 99,95
Soul Blade Platinum 49,95
Soul Reaver 129,95
Star Axiom 139,95
Tales of Phantasia 139,95
Tai Fu 129,95
Tiger Woods 99,95
Warzone 2100 99,95
Wild Arms 89,95
X-Files 99,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

NEOGEO POCKET.

NEO GEO Pocket

Grundgerät 145,00
Spiele ab 89,95
Titel und Zubehör erfragen Sie
bitte telefonisch



Jet Force Gemini
jetzt vorbestellen

Grundgerät Mario Pak 239,00
Expansion Pak 4MB 69,95
Joypad original 59,95
Memory Cards ab 29,95
JoltPak Incl. Memory C. 39,95
1080° Snowboarding 94,95
All Star Tennis 119,95



Castlevania 64
jetzt vorbestellen

Castlevania 64 129,95
Extreme G2 119,95
Fifa Soccer 99 129,95
F-Zero X 94,95
Jet Force Gemini 124,95
Joust X 124,95



Mario Party 94,95
NBA Jam 99 124,95
NFL Quarterback 99 124,95
NHL Breakaway 99 124,95
NHL Hockey 99 119,95
Rogue Squadron 124,95
Snowboard Kids 2 94,95
South Park 124,95
Superman 129,95
Turok 2 99,95
Turok 2 – uncut – 119,95
Twisted Edge 119,95
WipeOut 64 129,95
WCW vs. NWO Revenge 139,95
Zelda – Ocarina of Time 119,95
Zelda – Special Edition 149,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

GAME BOY.
COLOR

Game Boy Color

Grundgerät 145,00
LightMax 2 39,95
A Bug's Life 64,95
Game & Watch 2 49,95
Harvest Moon 64,95
Quest for Camelot 64,95
Schlümpfe 64,95
Shadowgate Classic 64,95
Turok II 59,95
Wario Land II 64,95
Zelda DX 64,95
Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch



Blue Stinger

Grundgerät Jo 799,00
Controller 89,95
VMS Memory Card 79,95
Arcade Joyboard 159,95
Arcade Lenkrad 199,95
RGB Kabel 69,95
Rumble Pak 79,95
S-VHS Kabel 79,95
VGA Box 149,95
Aero Dancing 149,95
Blue Stinger 149,95



Buggy Heat
jetzt vorbestellen

Buggy Heat 149,95
Climax Landers 149,95
Evolution 139,95
Geist Force 149,95
King of Fighters 98 149,95
Marvel vs. Capcom 149,95
Monaco GP 2 149,95
Pen Pen Triathlon 129,95



Powerstone

Powerstone 149,95
Pop n Music 149,95
Puyo Puyo N 149,95
Redline Racer 149,95
Sega Rally 2 149,95
Seventh Cross 139,95
Sonic Adventure 139,95
Tetriz 4D 129,95
Virtua Fighter 3tb 139,95
White Illumination 149,95
Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Spielerberater

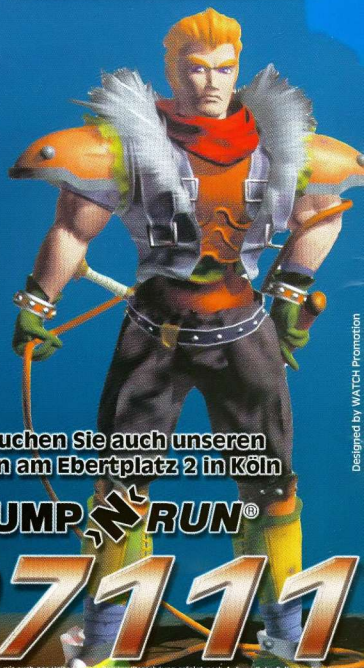
Zelda – Ocarina of Time 24,80
Metal Gear Solid 24,95
Weitere Spielerberater erfragen Sie
bitte telefonisch

DVD

Fordern Sie auch unsere separate
DVD-Preisliste kostenlos an!!!

Merchandise

Metal Gear Soundtrack 19,95
Resident Evil Figuren je 39,00
Tekken III Figuren je 39,00
Turok Figuren je 49,95
Lara Croft in Wet Suit 59,95



Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN

0221-1607111

*Wir versenden Frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Garantie berechnen wir DM 5,-. Versandkostentabelle. Bei Nachschickungen erheben wir DM 5,-. Nachschickungen. Auf Wunsch versenden wir auch per Luftfracht. Die Versicherung erfolgt nach Aufwand. Im Falle eines Schadens werden die von uns gelieferten Waren berechnet wie die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Rücksendungen müssen mit Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen der von uns ausgelieferten Details, wird nicht repariert, oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden hiermit anerkannt. Handelsverträge erheben.

Götterdämmerung

Daß kein Unternehmen der Videospielindustrie so viel von Marketing versteht wie Sony, hat der japanische Unterhaltungskonzern in den letzten Jahren hinlänglich unter Beweis gestellt. Der Newcomer hat seit dem Debüt der PlayStation im November 1994 (in Japan) den Markt komplett umgekrempelt und scheinbar mühelos die 'alten Hasen' Nintendo und Sega in die zweite (oder dritte) Reihe zurückgedrängt. Äußerst geschickt ist auch der Umgang mit der unvermeidbaren Nachfolge-Konsole. Offizielle Aussagen bleiben Mangelware, um die jetzigen Kunden nicht zu verstören, aber inoffizielle Hinweise und Gerüchte gibt es bis zum Abwinken. Während japanische Software-Firmen wie Namco, Square und Hudson schon mehr oder weniger offen bestätigt haben, daß sie seit Ende 1998 an Projekten für die sogenannte PlayStation 2 arbeiten, tappt der Rest der Welt im dunkeln.

Auffällig unauffällig machte Sony nun den ersten Schritt ins Rampenlicht. Auf der „International Solid-State Circuits Conference“ (Mitte Februar in San Francisco), einer Messe für Chip-Technologie, präsentierten Sony und Toshiba eine gemeinsam entwickelte CPU namens Emotion-Engine. Die Präsentation oblag Masakazu Suzuoki, Direktor von Sony Computer Entertainment. Kein Wort wurde darüber verloren, daß es sich dabei um den Hauptprozessor der PlayStation 2 handelt, obwohl daran wenig Zweifel besteht. Ein Toshiba-Sprecher erwähnte lediglich, die Emotion-Engine sei als Next-Generation-Prozessor gedacht, der in einer „high volume consumer media application“ Verwendung finden soll.

Sony schwieg also und ließ die technischen Daten für sich sprechen. Und die sind einfach sensationell – und decken sich exakt mit unserer Vorstellung aus XL 1/99 (S. 32). Der Chip besteht aus der mit 250 MHz getakteten 128-Bit-CPU inklusive Floating-Point-Unit (FPU) und zwei Vector Processor Units (VPU 0 und 1). Der interne Datenbus hat eine Übertragungsrate von 2 Gigabyte pro Sekunde. Theoretisch kann die Einheit 55 (!) Millionen Polygone pro Sekunde kalkulieren, mit allen Effekten immer noch 13 Millionen. Zu diesen Effekten gehören übrigens Bezier-Kurven, eine Variante der NURBS (vgl. XL 2/99). Eine Bezier-Kurve wird durch vier Punkte definiert: die beiden Endpunkte und zwei, die den Kurvenverlauf bestimmen – eine anwenderfreundliche Methode, die seit Jahren in Programmen wie *Adobe Illustrator* und *Photoshop* verwendet wird. Dieses Feature würde zum Beispiel bei *Tekken 4*, das bei Namco mit Sicherheit in Arbeit ist, noch nicht gesehene, realistische Charaktere ermöglichen. Ein wichtiger, ergänzender Vorteil ist der damit verbundene, stufenlose Level of Detail, was Pop Ups bei Spielen quasi automatisch ausschließt.

Ein weiterer netter ‚Nebeneffekt‘ der CPU ist ihre MPEG-2-Dekompressions-Fähigkeit. Angeblich soll sie

die CPU nur zu 50 % auslasten. Neben der Qualität der MPEG-2-Texturen lassen sich also auch Filme abspielen, denn die PlayStation 2 bekommt ein (beschreibbares?) DVD-Laufwerk spendiert.

Angesichts der Rechenkapazität ist es problemlos möglich, die PSX 2 mit einem Software-basierenden PlayStation-(1)-Emulator auszustatten – das ist ja schon auf einem Pentium II mit 133 MHz ohne Einschränkungen möglich. Die Abwärtskompatibilität der Konsole wird ein noch nie dagewesener Anreiz sein, zufriedene Konsolenbesitzer zum Upgrade auf die nächste Generation zu bewegen.

13 Millionen Polygone ist übrigens eine theoretische Zahl, die nur erzielt werden kann, wenn der Prozessor nichts anderes macht, als diese zu kalkulieren. Bei Spielen hat die CPU genügend andere Dinge zu tun, aber selbst 6 Millionen oder 3 Millionen wären eine sensationelle Zahl. Der oft zu hörende Vergleich mit den 8 Millionen Polygonen der Voodoo-3-Karte ist übrigens völlig fehl am Platz, denn dabei handelt es sich um eine Grafikkarte. Und der erneut von LSI entwickelte Grafik-Chip der PSX 2 soll problemlos 20 Millionen Polygone erzeugen können.

Auch wenn die Daten wie aus ferner Zukunft und vor allem immens teuer anmuten, will Sony die PSX 2 (der endgültige Name der Konsole ist noch geheim) im März 2000 in Japan auf den Markt bringen (im Westen gegen Ende des Jahres) – Gerüchten zufolge zum sensationellen Dumping-Preis von unter 30.000 Yen. Die offizielle Aussage lautet lediglich „unter 100.000 Yen“. Doch nicht nur, daß die Technik allen verfügbaren Geräten (von Dreamcast über High-End-PCs bis hin zu Spielautomaten) um Welten voraus ist, auch Nintendo dürfte arge Probleme haben, selbst Ende 2000 mit etwas noch Besserem nachzuziehen. Auffällig ist jedenfalls, daß Nintendo die Hausmesse Space World zwei Tage nach der Chip-Präsentation von Mai auf August vertagte. Offenbar ist durch die anstehende PlayStation-2-Veröffentlichung das 64DD endgültig vom Tisch, und Nintendo will vermutlich im August die eigene nächste Generation vorstellen.

Bislang hatte zwar noch jede Hardware ihren sogenannten ‚Flaschenhals‘, der die theoretische Performance ausbremste. Es ist allerdings kaum vorstellbar, daß Sony angesichts dieses Hardware-Monsters am falschen Ende (z. B. Arbeitsspeicher) spart. Man fühlt sich an die japanische Firmenphilosophie der 70er und frühen 80er Jahre erinnert: So lange bei einem Produkt draufzahlen, bis kein Konkurrent mehr mithalten kann. Sobald eine Monopolstellung erreicht wurde, läßt sich dann um so mehr Gewinn erzielen. Sony hat jedenfalls ein deutliches Zeichen an die Mitbewerber gesandt, daß man gewillt ist, den Videospielmarkt (inzwischen das ertragreichste Segment des Elektronikkonzerns) zu revolutionieren – bis hin zum Sony-Monopol! ■

REPORTAGEN

PlayStation: Die Gewinner des Designer-Wettbewerbs54

In XL 12/98 suchten die Hamburger Entwickler-Team FEB im großen Designer-Wettbewerb nach Talenten. Es lockten Ausbildungsplätze zum 3D-Modeller mit Schwerpunkt Spieldesign und zehn YARG-CDs für PlayStation. Nun stehen die Gewinner fest: We are proud to present ...

Konsolen-Emulatoren: Als die Emulatoren ihre Unschuld verloren58

Nürnberger Spielwarenmesse ...62

Was es in Nürnberg Neues zu sehen gab, was Sega zum Thema Dreamcast in Deutschland zu sagen hatte, und womit wir uns voraussichtlich den Sommer versüßen lassen können, das finden alle News-Süchtigen im Bericht ab Seite 62.

PlayStation: Die 24 Stunden von Le Mans ...86

Ob sich die Genreferenz zum TÜV begeben muß oder nur heiße Luft in den dicken Reifen steckt, wird Infogrammes mit ihrem neuen Rennspiel Mitte des Jahres beweisen müssen.



Da setzt man sich gerne 24 Stunden ans Lenkrad

SPECIALS

PlayStation: Ehrgeiz, Tactics-Special, Teil 2 ...88

Im zweiten Teil unserer Tips und Tricks finden ehrgeizige PSX-Kämpfer wieder eine ganze Menge Moves für die Basischaraktere des Spiels. Kommenden Monat präsentieren wir Listen zu den versteckten Bonus-Fightern.

Dreamcast: Sonic Adventure, Tactics-Special, Teil 148



Sonic ist wieder da, und er rennt schneller, springt höher und ist piffiger denn je. Wer die phantastischen Kapriolen des kleinen Igels und seiner fünf Freunde erleben möchte und dabei etwas Hilfe benötigt, kann sich Tips aus unserem mehrteiligen Special holen. Wir beginnen mit den Beschreibungen zu den Leveleingängen.

TITELTHEMA

SEITE 6



PlayStation

Seit dem 11. Februar ist Final Fantasy VIII in Japan erhältlich. Bereits am zweiten Tag waren die 2,6 Millionen Einheiten der Erstauslieferung restlos vergriffen. neXt Level hatte Glück und konnte ein Exemplar des RPG-Hammers ergattern, um es nun in Form eines Specials zu präsentieren.



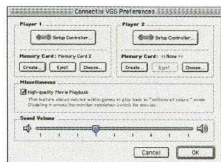

REPORTAGE

SEITE 58

Emulatoren

Konsolenspiele am PC: Die neuen Emulatoren

Mit dem jüngst erschienenen PlayStation-Emulator für Macintosh-Rechner, Virtual Game Station, erregte die etablierte Software-Firma Connectix großes Aufsehen. Sony war nicht begeistert, leitete eine einstweilige Verfügung gegen den Vertrieb des Emulators ein und klagte schließlich. Connectix sahnte derweil ab: Binnen vier Wochen gingen mehr als drei Millionen Bestellungen (bezogen auf den US-amerikanischen Markt) ein. Nun steht bereits ein weiterer PSX-Emulator auf dem Plan: Bleem für Windows-PCs überzeugte durch nahezu perfekte Technik und erstaunliche Leistungskraft. Auch das N64 wird auf Heim-PCs emuliert. Die Szene brodeln, neXt Level klärt auf.



Virtual Game Station



COMPETITION

SEITE 33

nrG Videogames

Der Hamburger Videospiele-Shop nrG Videogames verlost in Zusammenarbeit mit neXt Level ein riesiges Paket an PSX- und N64-Games sowie superbe Action-Figuren aus Turok 2, Quake II, Tekken 3 und Duke Nukem - dagegen ist good old Big Jim die reinste Witzfigur.



Videogames



Hybrid Heaven (N64), Seite 28



Sega Rally 2 (DC), Seite 30



Mystical Ninja 2 (N64), Seite 34



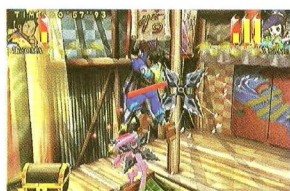
Castlevania (N64), Seite 38



FIFA 99 (N64), Seite 44



Mario Party (N64), Seite 46



Power Stone (DC), Seite 52



Ridge Racer Type 4 (PSX), Seite 74



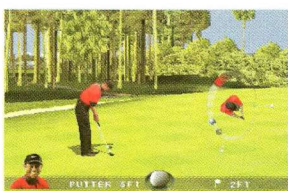
Tai Fu (PSX), Seite 77



Bloody Roar 2 (PSX), Seite 80



Pro Pinball - Big Race USA (PSX), S. 82



Tiger Woods 99 (PSX), Seite 85

64-bit-level

behind the scenes 22 news 24

Dreamcast: Hidden & Dangerous, Max Payne, Outcast, Ready 2 Rumble Boxing, Super Speed Racing, Under Cover

Nintendo⁶⁴: California Speed, Harvest Moon II, Rampage Universal Tour

previews

Hybrid Heaven (N64)	28
Power Stone (DC)	52

tests

All Star Tennis '99 (N64)	42
Castlevania (N64)	38
Charlie Blast's Territory (N64)	40
FIFA 99 (N64)	44
Mario Party (N64)	46
Micro Machines 64 Turbo (N64)	42
Mystical Ninja 2 (N64)	34
Sega Rally 2 (DC)	30
Virtual Pool 64 (N64)	36

tactics 50

32-bit-level

behind the scenes 64 news 66

PlayStation: Croc 2, Evil Zone, Gran Turismo 2, Mission: Impossible, Need for Speed 4, Rugrats, Sports Car GT, UEFA Champions League 1998/99, V-Rally 2

previews

Gex 3 (PSX)	72
Hard Edge (PSX)	73

tests

Bloody Roar 2 - Bringer of the New Age (PSX)	80
Guardians Crusade (PSX)	81
Kensei - Sacred Fist (PSX)	83
Populous - The Beginning (PSX)	78
Pro Pinball - Big Race USA (PSX)	82
Ridge Racer Type 4 (PSX)	74
Swing (PSX)	84
Tai Fu (PSX)	77
Tiger Woods 99 - PGA Tour Golf	85

tactics 92

RUBRIKEN

Abonnement	65
Arcade	96
Editorial	3
Händlerregister	95
Heftshop	61
Impressum	98
neXt month	98
read.me	16

キスティス
「めき」い顔……黒
アキラ
Hersteller: 人あこが
Preis: 7.800 Yen (4 CDs)

Squaresoft Entwickler:
Erhältlich:

Square Rollenspiel
als Import (jp)

XL special



DIE TRAUM- WELT ÖFFNET IHRE TORE

Am 11. Februar war es endlich soweit! Ganz Japan stand Schlange für Squares Rollenspiel-Flaggschiff *Final Fantasy VIII*, das mit 2,2 Millionen abgesetzten Einheiten am ersten Tag fast, und am zweiten Tag mit 2,6 Millionen komplett ausverkauft war. XL hat die Traumreise durch das Jahrhundert-RPG schon jetzt angetreten.



SVON „EIS“ KRÄNKEN
eit mehr als einer Dekade erfreut Square die Rollenspieler mit ihrer *Final Fantasy*-Reihe. Vom antiquierten 8-Bitter NES über Super Nintendo bis zur PlayStation hat das Epos bislang drei Konsolen beehrt. Für den zweiten und voraussichtlich letzten Auftritt auf Sonys 32-Bitter zog Square noch einmal alle Register.

Eine fortlaufende Story hatten die einzelnen *FF*-Sequels nie zu bieten, daran ändert sich auch im achten Teil nichts. Dafür startet Square den innovativen Versuch, dem Spieler zwei parallel existierende Handlungsstränge zu vermitteln. Die übergeordnete Geschichte beschäftigt sich mit Squall, Rinoa, Zell und ihren Kameraden in der Welt des Söldnerinternats Balamb Garden und ihrer Spezialeinheit SeeD (vgl. XL 2/99 + 3/99). Der zweite Strang handelt von Squalls Traumwelt, in der er als Laguna Loire Abenteuer mit seinen Freunden Ward und Kieroth bestreitet. Wie dieses Trio in den Gesamtkonsens eingebunden ist, wollen wir nicht vorwegnehmen.

Hatte der Vorgänger wegen seiner umwerfenden FMVs und Background-Renderings sowie der spektakulären Beschwörungszauber für Aufsehen gesorgt, bietet *Final Fantasy VIII* einen optischen Hochgenuß, der zusätzlich die wundervoll animierten Charaktere



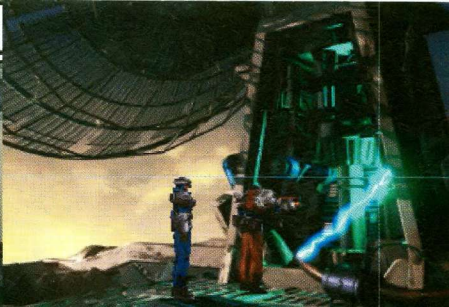
mit einschließt und sich dadurch mehr wie aus einem Guß präsentiert. Statt die Gestalten per Gouraud-Shading zu überarbeiten, wurden ihnen detaillierte Texturen verpaßt, die ein insgesamt authentischeres Äußeres erzeugen. Auch wenn die Helden immer noch nicht perfekt mit der Spielumgebung verschmelzen, sind die Bewegungsmodelle in den in Echtzeit berechneten Spielsequenzen, vor allem aber in den Cut-Scenes, schlichtweg atemberaubend. Im stark ausgedehnten Bereich Mimik und Gestik sind die Figuren in der Lage, per Körpersprache Emotionen darzustellen. Wie auszeichnend eine Wiedererweckung sein kann, erkennt der Spieler, wenn er zum ersten Mal das benannte Torkeln eines durch Zauberei Auferstandenen zu Gesicht bekommt.

Die individuelle Charakter-Nachbearbeitung durch den Spieler beginnt wie gewohnt mit der optionalen Umbenennung, weitere Anpassungen entstehen durch die ineinandergreifenden Spielsysteme. Das ausgeklügelte Junction-System zum Beispiel erlaubt die Verknüpfung eines Helden mit einer der zahlreichen Guardian Forces. Erst durch diese Verbindung bieten sich dem Spieler im Gefecht neben der Funktion „Fight“ auch die Standards „Magic“, „Draw“ und „Item“, bei manchen GFs sogar noch weitere Optionen wie „Card“, „Death Sentence“, „Revive“ und „Steal“. Neben diesen Menü-Abilities besitzt jede Guardian Force eine Liste von Fähigkeiten, auf die der Spieler Zugriff hat und damit Einfluß auf die Werte der Party oder eines Einzelnen nehmen kann. Eine genauere Erläuterung aller Kombinationsmöglichkeiten und ihrer Auswirkungen würde zu weit führen und ist im übrigen auch gar nicht zu leisten. Es ist jedoch so, daß das Weiterkommen der Gruppe in unmittelbarem Zusammenhang mit der Beherrschung des Junction-Systems und dem gezielten Einsatz der Guardian Forces steht. Bei *FF VIII* ist die Stärke der Gegner nicht festgelegt, sondern richtet sich nach dem jeweiligen Status des Hauptcharakters! Demzufolge lohnt es sich nicht, seinen Helden zu einem Muskel- und Magiemonster aufzupumpen, vielmehr sollte den GFs durch Kämpfe die Gelegenheit gegeben werden, ebenfalls an Stärke und Macht zu gewinnen.

In diesem Zusammenhang sei auch auf die Besonderheiten des Draw-Systems hingewiesen. Mächtiger, und vor allem flexibler, wird ein Charakter dann, wenn er sich die Magie von geschlagenen Gegnern „einverleibt“. Einen Heilzauber kann man nur anwenden, wenn er vorher per „Draw“ erworben wurde. Bei gängigen

Die Stärke der Gegner ist nicht festgelegt, sondern richtet sich nach dem Status des Hauptcharakters

ちょこ坊
「へへん! どんなもんだい!」



IN DEN HAUPTROLLEN

Die Entwicklung und Gestaltung der Protagonisten verdankt *Final Fantasy VIII* seinem Produzenten Hironobu Sakaguchi und dem Charakter-Designer Tetsuya Nomura. Angesichts des großartigen Verkaufserfolgs kann man annehmen, daß die Japaner die Abkehr von den gewohnt gedungenen Gestalten akzeptiert haben. Vergangenheit, Temperament und Geheimnisse der Darsteller werden im Laufe des Spiels peu à peu enthüllt und verleihen den virtuellen Wesen eine nahezu lebendige Persönlichkeit.



Zell Dincht

Den akrobatischen Kickboxer gelüstet es stets nach einem Fight. Er kämpft mit bloßen Händen und kann, wie Sabin in *Final Fantasy VI*, sogenannte Blitz-Attacken ausführen.



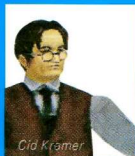
Edea

Eine Hexe, die sich mit Galbadia verbündet hat, um dem Land zu Ruhm und Ansehen zu verhelfen. Aber was sind ihre eigenen Beweggründe für dieses Engagement?



Quistis Trepe

Squalls Lehrerin ist nur ein Jahr älter als ihr Schüler. Vor langer Zeit hegte sie intensive Gefühle für ihn ... und heute? Ihre Gegner bekommen die Peitsche zu spüren.



Cid Kramer

Stets gutge-launt entspricht Cid nicht gerade dem Bild eines Rektors. Welche Motive hatte er bei der Gründung von „Balamb Garden“ und der Spezialeinheit SeeD?



Squall Leonhart

Der Held des Spiels. In typischer Square-Manier gibt sich Squall sehr spröde und introvertiert. Welche Lebenserfahrungen sind es, die ihn vom Rest der Welt abgrenzen? Seine Waffe ist die Gunblade, eine Schwertklinge mit Revolvergriff.



Rinoa Heartly

Squalls potentielle große Liebe. Sie kämpft auf Seiten der Rebellen-gruppe Timber Forest Owls gegen das militaristische Reich Galbadia. Der Kommandeur der galbanischen Armee ist Rinoas Vater.



Irvin Kinneas

Der gutausschende Cowboy kommt vom „Galbadian Garden“ und ist der empfindsamste *FF VIII*-Charakter. Er bevorzugt seine doppelbläufige Schrotflinte, greift aber gegebenenfalls zur Sniper-Rifle.



Sephie Tilmitt

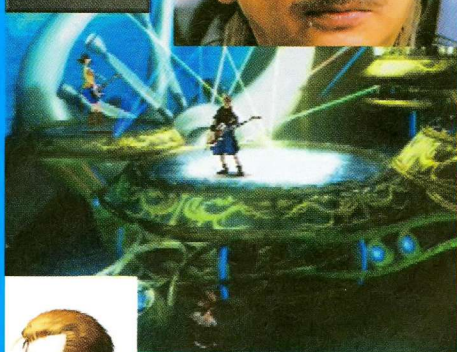
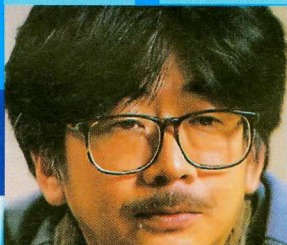
Der kleine Irrwisch sprüht nur so vor Energie. Sie formt die Party zu einer Rockband. Um ihren Feinden einzuheizen, benutzt sie ein Paar Nunchakus.



Laguna Loire

Squall ist in seinen Träumen ein galbanischer Soldat. Laguna schießt mit einer MP und wird von seinen Kameraden Ward Zaback und Kieroth Siegel begleitet.

Nobuo Uematsu komponierte wieder die *FF*-Musik. Viele Stücke wecken Erinnerungen



Seifer Almasy

Squalls Rivale im „Balamb Garden“ hegt einen alten Groll. Durch seine Unfähigkeit zur Teamarbeit bekommt er Schwierigkeiten mit den Oberen. Rajin und Fujin halten aber weiter zu ihm. Auch er benutzt die Gunblade.



Zaubersprüchen, wie zum Beispiel „Cure“, erhält der Spieler durch diese Aktion fünf bis acht Anwendungen, bei ungewöhnlicheren Spells lediglich eine bis drei Einheiten. Gerade im frühen Spiel ist es nötig, den geschlagenen Bossen die Magie abzurufen, da sie oft Sprüche besitzen, die Squall und Konsorten noch gar nicht kennen. Außerdem verfügen einige Bosse über seltene Guardian Forces, die ebenfalls per „Draw“ den Besitzern wechseln.

Ein Aspekt, der für viele RPG-Kenner abschreckend klingen mag, ist das Fehlen von Rüstungen, Schilden oder Schutzringen sowie die nur geringfügig aufrüstbare „Weapon of Choice“. Um so wichtiger ist es, Magie anzueignen und je nach Zauber und Situation mit einem der Charakterattribute wie Hit-Points oder Geschwindigkeit zu verknüpfen. Magic-Junction nennt sich das Verfahren, das die einzige echte Möglichkeit darstellt, die Werte im großen Stil zu erhöhen. Da Square vom Spieler anscheinend erwartet, alle Features voll und ganz auszuschöpfen, gestalten sich die Auseinandersetzungen auch bei optimaler Ausnutzung aller Fähigkeiten ausgesprochen schwierig. Wer sich behaupten will, darf sich nicht scheuen, in diesem Bereich zu experimentieren, um sich alsbald die nötige Erfahrung anzueignen.

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels wurde von Square bis zum Release geheimgehalten: das Card-System. So ziemlich jeder Mensch, auf den die Helden treffen, ist ganz vernarrt ins Kartenspielen. Um sich an diesem Vergnügen beteiligen zu können, braucht der Charakter einen Satz dieser Spielutensilien, die in ihrem Wert unterschiedlich sind. Gewinnt unser Held die Partie, kann er eine Karte des Gegners zu seinem Fundus hinzufügen. Ganz offensichtlich hat sich Square bei der Entwicklung dieses Gimmicks, wie schon beim Draw-System, von dem auch in Japan sehr erfolgreichen Fantasy-Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* inspirieren lassen. Als bloßen Jux sollte das Card-System aber nicht abgetan werden, da sich

zum Teil sogar besiegte Gegner in Karten verwandeln lassen. Seltene und mächtige Karten werden später zudem benötigt, um mit ihrer Hilfe beispielsweise die Gunblade, Squalls „Weapon of Choice“, aufzuwerten.

Gehen die Gefährten auf Reise, können sie mit dem Zug fahren, einen Leihwagen mieten oder auf dem Chocobo reiten. Es ist allerdings möglich, das Abenteuer durchzuspielen, ohne auf das geflügelte FF-Maskottchen zu

stoßen. Wer in den Besitz der Guardian Force „Cochococo“ gelangt, kann mit diesem Jungvogel auf der PocketStation weiterspielen, um spezielle Items zu ergattern. Dem Raumschiff Ragnarök wird im späteren Verlauf ebenfalls noch besondere Bedeutung zukommen.

Wenn es bei der PAL-Umsetzung, beziehungsweise bei der Lokalisation, nicht nachträglich zu gravierenden Störungen kommt, steht mit *Final Fantasy VIII* die von allen erwartete Rollenspiel-Referenz für die PlayStation ins Haus. Square hat eigens Übersetzungsspezialisten mit dieser Aufgabe betraut, damit sich das Fiasko des Vorgängers nicht wiederholt. So klassisch, wie sich die Geschichte um den Kampf gegen die böse Hexe und die Rettung der Welt gibt, ist sie gar nicht. Der zwiespältige Doppelcharakter Squall/Laguna sowie die glaubhaft eingeflochtene Romanze mit all ihren Verwicklungen bereichern die Story ungemein. Zudem hat das Karten-



Das Kartenspiel wird zur besseren Übersicht in einem separaten Screen gezeigt

spiel mehr zu bieten, als es eine ansatzweise Erläuterung vermitteln könnte. Schließlich ermöglicht es den Helden, durch wachsendes Ansehen Einfluss auf das Regelwerk zu nehmen. Optisch wurde gegenüber dem Vorgänger noch einmal gehörig zugelegt, und endlich wurden die so archaisch wirkenden Kampfmenus durch transparente Energiebalken ersetzt, die den Sprung zur nächsten Konsolengeneration auch in diesem Bereich verdeutlichen. Trotz aller Änderungen ist es den Entwicklern gelungen, subtil an der gewohnten Atmosphäre festzuhalten, die dem FF-Veteran das Gefühl vermittelt, in dieser unbekannten Welt nicht gänzlich verloren zu sein. Nobuo Uematsus wie immer exzellente Musik trägt ebenfalls dazu bei und entführt den Spieler prompt ins Geschehen. *Final Fantasy VIII* wird den hohen Erwartungen seiner Anhängerschaft gerecht und erzeugt eine gesteigerte Ungeduld, endlich die auch für Nicht-Japaner verständliche Version in die Konsole einlegen zu können. Der US-Release ist für diesen Herbst vorgesehen, für die deutsche Fassung wurde bislang kein bindender Termin bekanntgegeben. ■

So ziemlich jeder Mensch, auf den die Helden treffen, ist ganz vernarrt ins Kartenspielen

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 1

NUR LADEN, KEIN VERSA
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Stützpunkthändler
JBI • Games
Kellereigasse
97616 Bad Neustadt

**DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST***

**THEO
KRANZ
VERSAND**

2. Preis
"Hochachtungsvoll"
Preis der
"Hochachtungsvoll"
Preis der
Preis der



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD	
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	

ORIGINAL CD CASE	29.95
DRY SLAUGHTER - SCHUTZHEUTE	9.95
GAME PLAYSTATION T-SHIRT	29.95
GAMEBUSTER-SCHÜMHELM-MODUL	84.95
CHEATMASTER + BLAZE	29.95
EQUALIZER - SCHÜMHELM-MODUL	69.95
X-PLAYER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84.95
X-PLAYER PROFESSIONAL	134.95
RGB-KABEL (G-CON: AV-ANSCHL.)	19.95
LENKRAD JORDAN PG (INKL. PEL.)	129.95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149.95
JOYSTICK DOMINATOR	69.95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	139.95
PISTOLE BRAZER (G-CON-KOMPAT.)	69.95
MEM. CARD 15 BL-ORIG. VER. FAK.	29.95

A screenshot from the video game Metal Gear Solid showing two characters in a dark, industrial environment. One character is in the foreground, wearing a green jacket and a black balaclava, holding a large, boxy video camera. Another character is visible in the background, also in tactical gear. The scene is dimly lit with greenish-yellow light sources.



Das Magazin

MEMORY CARD 60 BLOCKS (2 IN 1)	39.99
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44.99
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44.99
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44.99
MOUSE LOW BUDGET	19.99
MULTI TAP LOW BUDGET	19.99
MURGE LIFE	89.99
NARAKU: GODS OF FODDER 2)	79.99
ACTUAL NHL HOCKEY '99	79.99
ACTUAL SOCCER 3 (OLIVER BIER)	79.99
ALPHA THE HEARTLESS	99.99
ALPHA TENNIS '99	99.99
ALPHA	99.99
APOCALYPSE	89.99
ASTEROX (MARZ)	89.99
ASTRIX	39.99
ATLANTIS DREAMS	89.99
BATMAN AND ROBIN	84.99
BEAR IN THE HAT	89.99
BIG AIR (MARZ)	89.99
BLASTO	79.99
BOOM LINES IN BLADE	89.99
BOOM LINES (APRIL)	89.99
BOMBAY CATS (APRIL)	74.99
BOMBOMAN FANT. RACING (MAY)	89.99
BOX CHAMPIONS... K.O. KINGS	89.99
BOX CHAMPIONS... SPECIAL ED.	89.99
BREATH OF FIRE 3	89.99
BRUNSWICK BOWLING	89.99



RACING SIMULATION 2 (APRIL) (PS) 89.95 (NG4) 119.95

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI)	84,95
BUST A GROOVE	89,95
BUST A MOVE 4 (MARZ)	80,95
CARCOM GENERATIONS (APRIL)	84,95
CHAD DOODEN (APRIL)	89,95
3 C RACING	84,95
CENTIPED (MARZ)	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
CIVILIZATION 2 (MARZ)	99,95
COLIN MCGRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	80,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2: GEHEIMNISCHLAG	89,95
COOL BOARDERS	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
DARK STALKERS 3 (MARZ)	99,95
DEVIL DICE	79,95

TOMB RAIDER 2 PLAT (MÄRZ) 49,95
TOMB RAIDER 2 (DS) 99,95

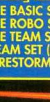
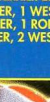
DIABLO	89.95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89.95
DREAMS (MARZ)	89.95
DRIVER (MARZ)	99.95
ELIMINATOR	89.95

 Sports Car GT (April) (PS) 89.95	 WCW vs NWO Revenge (MS4) 129.95
 Populous (Mair) (PS) 89.95	 Need for Speed 4 (Mair) (PS) 89.95

FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95

AVII II THE HEADLESS ONE

G-POLICE 2 (MÄI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (MÄRZ)	99,95
GLOBAL DOMINATION (MARZ)	89,95
GOLF PRO (MARZ)	94,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE (MÄRZ)	89,95
HARD EDGE (MARZ)	89,95
HUGO 1	89,95
KENAI - SACRED FIST	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik	
SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95
V2 TEAM SET (MÄRZ)	149,95
V2 FIRESTORM (MÄRZ)	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER **SCHNELL-SERVICE**: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM **NÄCHSTEN MORGEN** BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON **3 LIEFERBAREN ARTIKELN** SODAS **PORTREIT®**, NUTZEN SIE UNSEREN **VORBESTELL-SERVICE**: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE **NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTREIT®**. **BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR**, FÜR DEN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN MIT PREISLISTE 64 SOWIE MIT FRAGENKARTEN FÜR KINDER UND ADULTENBESTELLER BEIHALTEN. AG (DIN 151 AN)

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

BLE MANS (MAY)	89.95
LEGACY OF KAIN-SOUL REAV. (MAY)	99.95
MARVEL SUPERHER. VS. STRIFE. (APR)	89.95
MASTER OF MONSTERS (MARZ)	99.95
MEDIEVIL	89.95
MEGA MAN LEGENDS	79.95
MEGA MAN X4	79.95
METAL GEAR SOLID	89.95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159.95
SPILBERATER METAL GEAR SOLID	24.95
MONKEY HERO	89.95
MONSTER SEED	89.95
MOTO RACER 2	89.89

WCW VS. NWO: THUNDER	79.95
WILD ARMS	79.95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69.95
WING OVER 2 (APRIL)	79.95
WWF ATTITUDE (MAY)	84.95
X-GAMES PRO BOARDER	89.95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84.95
YOYO'S PUZZLE PARK (MARZ)	84.95
ZERO DEVIDE 2	79.95



NFL QUARTERBACK CLUB '99	94.95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94.95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119.95
RAKUGO KIDS	100.00

MUSIC: MUSIC CREATION 89 95

NASCAR '99	89.95
NBA LIVE '99	89.95
NBA PRO '99 (MÄRZ)	89.95
NEED 4 SPEED: BR.ASPHALT(MÄR)	89.95
NFL EXTREME	89.95
NHL '99	89.95
NHL FACE OFF '99 (MÄRZ)	89.95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL)	89.95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79.95
POINT BLANK 79.95 (MIT GUN)	154.95



POOL HUSTLER	89.95
POOL SHARK - ACTUA POOL	89.95
POPULOUS-THE 3RD COM. (MARZ)	89.95
POY POY 2	89.95
PREMIER MANAGER '99	79.95
PRINCE NASEEM BOXING (MARZ)	89.95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MRZ)	89.95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94.95



PUMA STREET SOCCER (MARZ)	89.95
RACING SIMULATION 2 (MARZ)	89.95
RALLY CROSS 2 (MARZ)	79.95
RC STUNT COPTER (MARZ)	89.95
RIDGE RACER 4 (APRIL)	99.95
RIVAL SCHOOL	79.95

ROLLAGE (MARD)	89.95
ROUGHS	89.95
ROUNDS WILD (MARD)	89.95
SENSIBLE SOCCER 2000	79.95
SENTINEL RETURN	89.95
SHANGHAI TREE VALOR	89.95
SHELL HILL (JUNI)	89.95
SMALL SOLDIERS	89.95
SPORTS CAR (CAR)	89.95
SPYRO THE DRAGON	89.95
STREET SNAKE COLLECTION 2 (M2)	89.95
STREET SNAKE	89.95
SUPER POCKET FIGHTER	79.95
SWING (MARD)	79.95
TAI FU (MARD)	89.95
TEKKEN 3	99.95
TENGU	89.95
THEME 5	89.95
THEME HOSPITAL	89.95
TIGER WOODS PGA TOUR '99	89.95
TOGA TOURING CAR 2	89.95
TOUR (MARD)	89.95
TRAIL RUNNER (APRIL)	89.95
UBIK (MARD)	99.95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE	99.95
UNION (MARD)	89.95
WARGONE 2100 (MARD)	89.95

Nintendo 64	
MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO	24,95
ANTENNEKABEL	42,95
ANTENNEKABEL + SUPER MARIO	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	34,-
GRÜNE GRUN GEIßL ROST BLAU SCHWARZ	14,95
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	14,95
EXPANSION PAK ORIG. (CD ROM)	19,95
JOYPAD VERLANGER. JOYTECH	64,95
LEHRKARTE GÄMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 1 MB ORIG. (M64)	39,95
MEMORY CARD 1 MB M64	39,95
MEMORY CARD 8 MB	39,95
MEMORY CARD 16 MB	34,95
JOYPAD ORIG. JOYTECH	39,95
1080 SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
AMERICAN KICK BOXING & KARATE	99,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR)	99,95
BIO BREAKER	119,95
BIO NEWST	119,95
BOMBERSMAN HERO	99,95
BUCK BUMBLES	99,95
BUZZ MOVE 3	99,95
CHAMALEON TWIST (APRIL)	99,95
CHAMALEON TWIST 2 (MARZ)	99,95
CHARLIES BALL TERRITORY (MRZ)	89,95



CRUISIN' WORLD	89.95
DIDDY KONG RACING	89.95
EARTHWORM JIM 3D	99.95
EXTREME G 2	99.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95
FIFA '99 (MARZ)	109.95

FORSAKEN	119.95
F-ZERO X	89.95
G.A.S.P.	99.95
GEX 64/ GEX 2	109.95
GLOVER	89.95
GO! 2-2-MYST, NINJA (MARZ)	89.95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99.95
HOLY MAGIC CENTURY	129.95
IGGY'S RECKING BALLS	79.95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89.95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109.95
LYLAT WARS	89.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY (MARZ)	89.95
MARIO MACHINES 64	129.95
MISSION IMPOSSIBLE	99.95
MUSKAT 64	109.95
NBA JAM '99	94.95
NBA LIVE '99	109.95
NFL BLITZ	109.95



WATKINS GREYHOUND HOCKEY 98	129.95
WCW VS. NWO: REVENGE	129.95
WETRIX	109.95
WIPEOUT 64	129.95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99.95
YOSHI'S STORY	89.95
SPIELBERATER YOSHI'S STORY	24.80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109.95
SPIELBERATER ZELDA 64	24.80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139.95

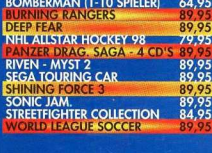


GAME BOY COLOR	139
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139
BIGGS BUNNY & LOLA	54.95
CONKER'S POCKET TALES	44.95
GAME & WATCH GALLERY 2	44.95
HARVEST MOON	39.95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64.95
MEN IN BLACK	64.95
NBA JAM '99	64.95
NFL Blitz	64.95
POCKET BOMBERMAN	44.95
POWER QUEST	44.95
POWERS FURY	44.95
QUEST FOR CAMELOT	39.95
RAMPAGE WORLD TOUR	44.95
SHANGHAI POCKET	64.95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB)	64.95
TITUS DELUXE	44.95
TURBO	44.95
TRIVY & SYLVESTER	44.95
V-MALLY (FEB)	44.95



Shining Force 3 (SA) 89,95	Top Gear Rally (GBC)(Apr) 74,95
----------------------------	---------------------------------

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333.	
GRUNGERAT + BLAM MACHINEH. +	
NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK +	
THUNDERHAWK 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STICK ORIG.	59,95
LENKRAU ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
BOMBEMAN (11-10 SPIELER)	64,95
BURNING BRAWLERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY '98	89,95
PANZER DRAG, SAGA - 4 CD'S	79,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SAGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95



**Rufen Sie bei
Interesse unsere
Dreamcast-Hotline
unter Telefon
0931/3545223 an!**



Playstation

ABE'S ODDYSSEY - PLATINUM	49.95
ACTUAL ICE-HOCKEY - PLAT.	49.95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44.95
BIG MAMA - 2 - PLATINUM	49.95
CYRILLO TONE	29.95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	49.95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR)	44.95
CRAZY HAND 2 - PLAT. (APR)	49.95
CRIME KILLER	79.95
CROC - PLATINUM	44.95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49.95
FORGOTTEN - PLATINUM	49.95
FORSAKEN	49.95
G-POLICE - PLATINUM (MÄRZ)	49.95
GO TO SLEEP AT - PLAT.	49.95
HERCULES - PLATINUM	49.95
INT. SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49.95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49.95
LEGENDARY - PLATINUM	49.95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49.95
MOJO RACER - PLAT. (MÄRZ)	44.95
PANDEMONIUM - PLAT.	49.95
POWERS CHALLENGE - PT.	49.95
R-TYPES	74.95
RAYMAN - PLATINUM	44.95
REIDENTIFIED - PLATINUM	49.95
RIDGE RACER REVOLUTION - PT.	49.95
ROAD RASH - PLATINUM	49.95
S.C.A.R.S.	49.95
SHADOW GUNNER	49.95
SOUL BLADE - PLATINUM	49.95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44.95
SUPER MATCH SOCCER	49.95
THE FURIOUS - PLATINUM	49.95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44.95
TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MÄRZ)	49.95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49.95
V.I.P. - PLATINUM	49.95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT.	69.95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49.95
WOLFENSTEIN - PLATINUM	49.95
X-MEN CHILDREN OF OT. ATOM	44.95
XENOCRACY	69.95

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM G.A.S.P.	69,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	79,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	49,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	89,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	94,95

BLAM MACHINEHEAD (SA)	19,95
BLAZING DRAGONS (SA)	19,95
CHAOS CONTROL (SA)	4,95
D (SA)	9,95
KRAZY IVAN (SA)	14,95
NBA LIVE 98 (SA)	14,95
NHL POWERPLAY (SA)	19,95
OLYMPIC SOCCER (SA)	9,95
PARODIUS DELUXE (SA)	14,95
SHELLSHOCK (SA)	24,95
STARSHIP CRUISER 3000 (SA)	9,95
THUNDERHAWK 2 (SA)	19,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei
"portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie
"portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

AUSTRIA EXPRESS
SNELLESERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 OS. PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEb.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr: UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler

7:59



Alexander



Bahamut

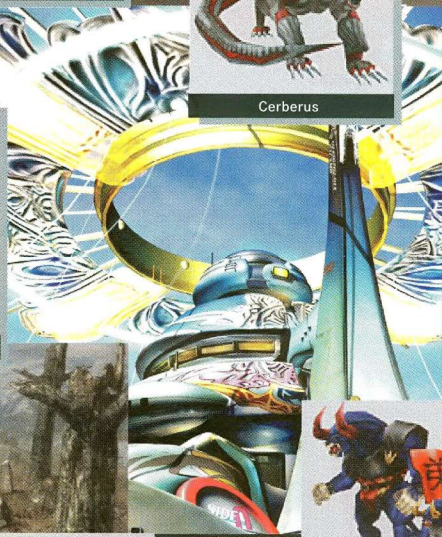


Cerberus

白いSeeリーダー
は.....ママ先生



Cochocobo



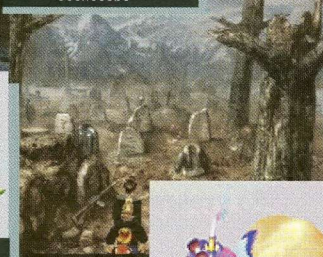
218

【お宝】
とどろく
まほう
ドロ
アイテム

ゼル1722
スコール1948



Carbuncle



Pandemonium



Minotaurus & Secreto



Shiva

役なんだ



セルフ 528



Sirene



Quetzalcoatl



Efreet



592

【お宝】
とどろく
まほう
ドロ
アイテム

スコール1983
ゼル1055
リア1495

POCKETSTATION



Wer in den Besitz der Guardian Force Chococobo gelangt, einem Jungvogel der Gattung Chocobo, kann die GF in seine PocketStation laden. Auf der Basis einfachster Gefechte, dargestellt durch eine simple Grafik, erlangt der Spieler Items, die sich in den Weiten der CD-Welt nicht finden lassen

SQUARE GOES TO HOLLYWOOD

Der *Final Fantasy*-Spielfilm handelt vom Schicksal der Menschheit im Jahre 2065. Außerirdische traktieren unseren Planeten, und Magie ist Teil der Wissenschaft. Über 150 Leute, die vorher an *The Fifth Element*, *Titanic*, *Godzilla*, *Tekken 2* und *Soul Blade* mitgewirkt haben, arbeiten an dem Projekt und benötigen einen Monat, um zwei bis drei Minuten von Computern generierten Films fertigzustellen. Als kleinen Vorgeschmack können sich Interessierte unter der Web-Adresse www.dailysci-fi.com ein 10-MB-MPEG-Movie ansehen, das die Qualität der Renderings demonstriert. ■

Kinostart: Sommer 2001

Produzent: Hironobu Sakaguchi (FF I-VIII),

Jun Aida (Street Fighter: The Movie)

Drehbuch: Al Reinert (Apollo 13)

Animationen: Andy Jones (Titanic, Godzilla)



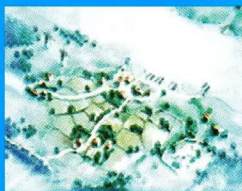
FINAL FANTASY COLLECTION

Die in erster Linie durch Videosequenzen aufgepeppten PSX-Umsetzungen der drei SNES-Originale sind einzeln zum Teil schon länger zu haben. Am 11.3. wurden sie noch einmal zusammen als *Final Fantasy Collection* für 6.800 Yen veröffentlicht. Wer das *Anniversary Package* für 8.800 Yen wählt, erhält zusätzlich eine Wanduhr mit *Final Fantasy*-Motiv. Ein Release im Westen ist von Square zur Zeit noch geplant. ■



SEGA FRONTIER II

Squares hausinterne Rollenspielenkurrenz *Saga Frontier II* wird in Japan ab dem 1. April erhältlich sein. Dem Spiel wird eine Demo-CD beiliegen, die unter anderem *Racing Lagoon* und die Neuankündigung *Seiken Densetsu 4* (*Secret of Mana 3*) präsentiert. Ende des Jahres wird *Saga Frontier II* in den USA von Square Electronic Arts veröffentlicht, über einen Deutschland Release gibt es derzeit leider noch keine Fakten.



VIDEO & GAME

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0

Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

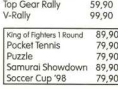
Coole Preise



Aero Gauge (US) 39,90
Body Harvest 49,90
Castlevania 64 (US) 119,90
Chameleon Twist 49,90
ClayFighter 33 1/3 39,90
FIFA '98 59,90
FIFA '99 109,90
Fighters Destiny 39,90
Fist of the North Star 49,90
Haze 49,90
Jamborghini 59,90
Moto Party 89,90



Olympic Hockey 49,90
South Park 109,90
Star Wars: Republic Squadron 119,90
Star Wars: Republic Squadron 109,90
Top Gear Rally 99,90
V-Rally 99,90



King of Fighters 1 Round 89,90
Pocket Tennis 79,90
Puzzle 79,90
Samurai Showdown 89,90
Soccer Cup '98 79,90



A Bug's Life 89,90
Abel's Exordium 89,90
Apocalypse 89,90
Bio Movie 69,90
Bio Freaks 69,90
Bug Riders 39,90
Charly Puck (4 in 1) 99,90
Colony Wars 2 79,90
Crash Bandicoot 2 69,90
G-Police 49,90



Jersey Devil 39,90
Legacy of Cain 79,90
Monster Truck 49,90
Moto Mash 39,90
Musik 89,90
NHL '99 89,90
Overboard 49,90
Pax Corpus 49,90
Pool Hustler 49,90
Poy Poy 49,90
Premier Manager '98 39,90
Pro Pinball Big Top USA 49,90
Ray Tracer 49,90
Rogue Trip 69,90
S.C.A.R.S. 49,90
San Francisco Rush 69,90
Small Soldiers 69,90



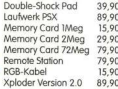
Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Dreamcast:
Hongkong 699,90
Japan 749,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Blom Machinehead
Defcon 3
Ghan War
NBA Jam Extreme
NHL '98
Olympic Soccer
Pro Pinball: The Wild
Raiden 2
Sega Rally
Street Fighter Alpha
Tastodon
True Pinball
Virtua Fighter



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Soundtracks wie z. B.



Final Fantasy Tactics 89,90
Final Fantasy VII 99,90
Final Fantasy VII-Reunion 99,90
Parasite Eve 79,90
Resident Evil 1+2 je 99,90
Sailor Moon Soundtracks ab 59,90
Xenogears 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

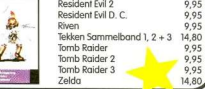
Action Figuren wie:



Godzilla US 59,90
Scram 2 US 59,90
Lethal Weapon 4 US 59,90
Armageddon US 69,90
Mask of Zorro US 59,90
Small Soldiers - Gold Edition US 79,90

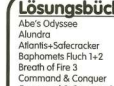


Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Lösungsbücher



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

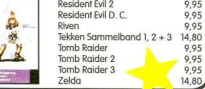


Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Medi Evil



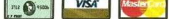
Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90



Control Pad 17,90
Double-Shock Pad 39,90
Laufwerk PSX 89,90
Memory Card 1Meg 15,90
Memory Card 2Meg 79,90
Remote Station 79,90
RGB-Kabel 15,90
Xploder Version 2.0 89,90

Geschäftszeiten: Montag bis Sonntag 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. PV - PAL-Version • DI - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarten u. a.



KONAMI

METAL GEAR SOLID

VIDEO & GAME

Metal Gear Solid (PSX) DM 99,90

Limited Edition Premium Pack (PSX) DM 159,-

- Metal Gear Solid (2 CDs, dtsch.)
- Silent-Hill-Demo-CD
- T-Shirt
- Soundtrack
- Memory-Card-Sticker
- Postkarten-Set
- Dog Tag (militärische Erkennungsmarke)
- Riesenposter (100 x 70 cm)

Soundtrack DM 19,90

Über eine Stunde Laufzeit, 20 Tracks

Außerdem erhältlich:
Lösungsbuch DM 24,90
Actionfiguren DM 39,90
Control Pad Dual Shock DM 49,90
Pins a.A.
Zippos a.A.

Jetzt anrufen und bestellen:
030 - 42 43 95 0

Video & Game Danziger Straße 124 10407 Berlin
Telefax 030 - 42 54 86 2 <http://www.videogame.de>

1999 Julian A. Frensch, Berlin

PSX MOUSE...



* Incl. MOUSEPAD

Preisvergleich
29,95 DM

PSX RGB KABEL PRO

World of play station
Verarbeitung: Sehr Gut



Preisvergleich
19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX LINK KABEL



Preisvergleich
14,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

12/98 NEXT

XL-Werbung: Exzellent
"Während unseres mehrwöchigen Tests geht es keine Schwierigkeiten beim Abspielen und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

12/98 World of play station

Gesamturteil: Sehr Gut



"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Beweis besichert"

Unvergleichbar
39,95 DM
120 Block
Unvergleichbar
59,95 DM
360 Block
Unvergleichbar
79,95 DM
1080 Block

Preisvergleich
29,95 DM



12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Modells ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich



Unvergleichbar
39,95 DM

12/98 World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX POWER WING

NEU



ACHTUNG
VORSICHT!
EXTREME RUMBLE POWER

* Erhältlich in verschiedenen Farben

DOUBLE SHOCK... Get More Color!



Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielfolgendes Steuern
2 Motoren Technik

Preisvergleich
39,95 DM

12/98 MEGA FUN

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

VIDEO GAMES

1/99

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

12/98 PlayStation GAMES

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

REMOTE STATION....

PSX



Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 MANIA

Preisvergleich
79,95 DM

1/99 VIDEO GAMES

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"



SUNSTORES

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 5
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACHTHOFSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTERNATIVE STR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PRINZEN BREITEN 139
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IM DREI BRÜNNLEIN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953320

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Porto & Verpackung 9,90 zzgl. NN. Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller



Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospielbranche im allgemeinen.

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

(E-Mail: next.level@on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

(PS: In dieser Ausgabe ist kein Aprilscherz versteckt. Alle Meldungen, Infos und Tests sind also durchaus ernstgemeint.)

Bericht zur Lage der Nation

In letzter Zeit stelle ich in Computer- und Videospieltzeitschriften einen Trend fest, der mich ehrlich gesagt etwas stutzig macht. Wo man auch hinschaut, überall lamentieren offenbar überarbeitete Redakteure über die Situation auf dem Spielmarkt. Für die einen gibt es zuviel Spielwerbung, den anderen hängt das zehnte Autorenmen in Folge zum Hals raus. Während die Tester der „Powerplay“ den Hype um Lara Croft schmähen, kann man bei euch eine gewisse Übersättigung im Bereich Beat 'em Ups feststellen. Es scheint fast so, als wäre der Rummel, der heute von den Software-Schmieden betrieben wird, eine völlig überzogene Maßnahme.

Wenn ich mir das so ansehe, frage ich mich, warum Spieler der ersten Stunde wie ich jahrelang um Anerkennung gekämpft haben. Vor zehn Jahren, als die „Happy Computer“ noch fragte, ob Computerspiele „dumm, einsam und brutal“ machen, hätte man sich über eine Medienpräsenz, wie sie heute vorherrscht, noch gefreut wie ein Schneekönig. Damals, in der „guten alten Zeit“, wurde man noch wie ein Aussätziger behandelt, wenn man sich outete, ein Spieler zu sein. Wenn Software denn mal Schlagzeilen machte, dann nur deshalb, weil sie a) extrem gewaltverherrlichend, b) pornographisch oder c) beides war. Und auch wenn sich Printmedien wie der „Spiegel“ heute noch mit Vorliebe auf Extreme der Spielewelt wie *Quake* oder *Tomb Raider* stürzen (das kommt eben bei der greisen Leserschaft gut an), so müssen doch auch dessen Redakteure langsam zugeben, daß es Spiele wie *Zelda 64* gibt, die nicht nur verdammt populär,

sondern auch verdammt gut sind. Dazu haben eben nicht nur die steigende Qualität der Produkte, sondern auch die massiven Werbekampagnen von Firmen wie Sony und Nintendo beigetragen. Insbesondere die phantastisch gestylte Fernsehwerbung für PSX-Software (z. B. der hervorragende deutsche *Resident Evil 2*-Spot) dürfte den meisten Leuten klargemacht haben, daß Videospiele nicht nur etwas für verhaltensgestörte Frühpubertierende sind.

Angeichts dieser Entwicklung ist es mir ein Rätsel, wie die Redakteure der Fachpresse mit einer solchen „Bäh-Mentalität“ reagieren können (und ihr verhaltet euch da noch vorbildhaft im Vergleich zur Konkurrenz). Ich denke mal, es liegt daran, daß heutzutage einfach zu viele Spiele von mittelmäßiger bis guter Qualität auf den Markt geworfen werden, die keine Spieleredaktion der Welt mehr umfassend testen kann. Während vor gut einer Dekade noch eine Handvoll Spiele pro Monat herauskamen, die man gemächlich bis zum Redaktionsschluß lösen konnte, pendelt sich die

Durchspielzeit aktueller Titel bei etwa 20-30 Stunden ein, so daß die armen Tester wahrscheinlich Überstunden schieben müssen. Außerdem gibt es wesentlich weniger offensichtliche Katastrophen, die man eine halbe Stunde testete, um sie dann mit aller gebotenen Hähne zu verreißen. Da ist es nicht verwunderlich, wenn sich die geplagten PC-Spieltester vorzugsweise auf herrlich unkomplizierte *Doom*-Nachfahren stürzen (Wo sind wir gerade? *Unreal? Half-Life?*), während Videospieltester mangels Alternative auf Actionspiele wie *Rogue Squadron* zurückgreifen. Sogar das hochgelobte *MGS* ist doch nur ein Snack für zwischendurch, den man gerne einmal spielt und dann zum Rest der Sammlung stellt (ja, ich habe es ausführlich gespielt, und nein, ich finde es nicht gut).

Mich selbst halte ich für einen relativ normalen Videospieler. Im Schnitt kaufe ich mir ein Spiel im Monat; dabei achte ich besonders auf Qualität (die man durch geschicktes Durchlesen der neXt Level herausbekommt) und Durchspielzeit, da man ja schließlich gerade einen Haufen Geld hingeblättert hat. Und da ich eben nicht zwei Dutzend Produkte monatlich spielen muß, macht es mir überhaupt nichts aus, Fortsetzungen zu spielen, die sich vom Vorgänger nur marginal unterscheiden. Ich gebe es hiermit zu: Ich LIEBE *Tomb Raider III*, und der Titel, auf den ich im Moment am meisten warte, ist *Street Fighter Alpha 3*, obwohl ich schon *Alpha 1* und *2* sowie *EX plus Alpha* besitze. Solange die Fortsetzungen so eine hohe Qualität haben, habe ich gar kein Problem damit, mich von meinem Geld zu trennen.

Eine Übersättigung, wie sie derzeit bei den Redakteuren der Fachpresse auftritt, habe ich bisher nur bei einem einzigen Spielertyp erlebt: dem notorischen Raubkopierer, der alles kopiert, was in irgendeiner Zeitschrift gut bewertet wurde. Als moderater Spieler sind mir deshalb Bemerkungen wie „nicht schon wieder ein Beat 'em Up/Ego-Shooter/Rennspiel“ ein Greuel, da die Tester anscheinend davon ausgehen, daß die Leser die Tests nicht lesen und eh alles spielen werden.

Daher meine abschließende Bitte: Wenn kurz vor Redaktionsschluß die x-te Kopie eines euch verhaßten Raubkopierers, und dieses Spiel ist höchstens mittelmäßig, dann ignoriert oder verleiht es, aber bringt bloß keinen „08/15-ist-mir-völlig-egal“-Test. Was mir wirklich abgeht, ist die Begeisterung der Zeit, als PSX und Saturn gerade den Markt überrollten. Dieser Enthusiasmus war es schließlich immer, der die Spieler dieser Welt ausgezeichnet hat.

Stefan Koch (E-Mail)

neXt Level:

„Übersättigung“ ist tatsächlich ein nicht zu unterschätzendes Problem in Redaktionen. Gerade

DIE SIMPSONS SCHLAGEN ZURÜCK!

Die Neuauflage der vergriffenen Simpsons-Hefte 13 bis 15,
plus die 6-teilige Bartman-Saga „Nie mehr Bartman“
komplett in einem

MEGA-PAPERBACK!

NEU!

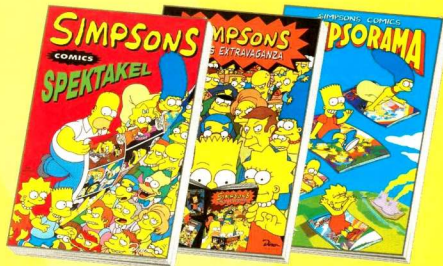


**160 SEITEN
NUR DM 16,90!**

**EXKLUSIV
NUR IN DIESEM BAND:
ITCHY & SCRATCHY
im Baseball-Wahn!**



Noch lieferbar:



© 1996 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

**AB 17. MÄRZ
ERHÄLTlich**

im Zeitschriftenhandel,
beim Comic-Fachhändler,
im Buchhandel, (ISBN-Nr.: 3-89748-102-2)

oder direkt bei unserem
Bestellservice
(einfach Bestellcoupon ausfüllen)

Ich bestelle:

Anzahl	Artikel	Art.-Nr.	Einzelpreis
	Simpsons Sonderband #1 „Extravaganza“ Heft 1-4	905690	DM 16,90
	Simpsons Sonderband #2 „Spektakel“ Heft 5-8	905983	DM 16,90
	Simpsons Sonderband #3 „Simp-O-Rama“ Heft 9-12	906317	DM 16,90
	NEU! Sonderband #4 „Schlagen zurück!“ Heft 13-15	908846	DM 16,90

Versandbedingungen: zzgl. Versandkostenpauschale von DM 4,-. Bei Auslandsbestellungen bitte Vorauskasse per DM-Eurocheck zzgl. Versandkostenpauschale von DM 7,-.

Ausgefülltes Coupon bitte senden an: **SIMPSONS-Paperback, Bestellservice, Postfach 294, 77649 Offenburg, Bestell-Fax: 0781-84-6145**

Name, Vorname _____ (B-SIM NL)
 Straße, Nr. _____ Geburtsdatum _____
 PLZ/Ort _____ Telefon _____
 Datum _____ Unterschrift _____
 (Beim Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

☐ Verrechnungsscheck liegt bei
☐ gegen Rechnung (Bei Bestellung von mehr als einem Exemplar erfolgt die Lieferung per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr)
☐ per Kreditkarte _____ Kreditkartennummer _____
☐ per Eurocard/Mastercard ☐ Visa gültig bis: _____
☐ per Bankinzug _____ Kontonummer _____ Bankleitzahl _____
☐ Kreditinstitut _____

**Sonderband 1
EXTRAVAGANZA
(Heft 1-4)**

**Sonderband 2
SPEKTAKEL
(Heft 5-8)**

**Sonderband 3
SIMP-O-RAMA
(Heft 9-12)**

Bitte Coupon
ausschneiden
(oder kopieren)

und einsenden oder faxen an:

**SIMPSONS-Paperback
Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg
Fax: 0781-84-6145**
Bestellungen bitte nur schriftlich.

bei der Rennspiel-Flut für PSX, aber auch dem x-ten Update eines Sportspiels, fällt es oft schwer, mit Begeisterung an die Sache heranzugehen. Solange sich das nicht auf die Wertungen niederschlägt (vgl. *Tomb Raider III*), ist das auch in Ordnung. Wobei der Kern des Problems die generelle Mittelmäßigkeit der meisten Produkte ist. Aus der Sicht der Redaktionen fehlen einfach die Totalausfälle, die absolut indiskutablen Katastrophen, die zu 16-Bit-Zeiten noch an der Tagesordnung waren. Ein herzerfrischender Verriß kann bzw. konnte oft mehr Spaß machen als der Test eines Top-titels. „Leider“ bietet sich dazu im unüberschaubaren Sumpf der Mittelmäßigkeit keine Gelegenheit – für den Käufer ist das natürlich andererseits positiv zu sehen.

Wir sind uns dieser Gefahr aber durchaus bewußt und versuchen, dieser Tatsache Rechnung zu tragen. So wird zum Beispiel möglichst niemand mit einem Test beglückt, der mit dem Genre partout nichts anfangen kann. Dadurch sollte eventuell mangelnder Enthusiasmus zumindest nicht in Fehlwertungen resultieren. Es ist uns völlig klar, daß die meisten User eben nicht seit 20 Jahren alle Spiele spielen, und daß für viele das 123ste *Street Fighter* das allererste ist. Deshalb ist es trotzdem die Aufgabe der „Kritiker“, bei den Herstellern Originalität anzumahnen. Dabei muß das gar nicht dem entsprechen, was die Zielgruppe unbedingt will, aber bei Filmen ist das auch nicht anders. Gute Kritiken wird ein *Die Hard 4* nie erhalten, aber der kommerzielle Erfolg ist dennoch vorprogrammiert.

Uns Abneigungen im Bereich Beat 'em Ups zu attestieren, können wir allerdings nicht ganz nachvollziehen. Auch wenn ein paar bis-sige Kommentare zu Capcoms Veröffentlichungspolitik nicht unterbleiben (zumal sie durchaus angebracht sind), können wir uns dennoch selbst für das 123ste *Street Fighter* begeistern – siehe *SF Alpha/Zero 3-Test* in XL 3/99, dem nach vier Jahren endlich erstmals gelungenen 2D-Prüfer für die PlayStation. Vor allem, da im Konsolenbereich gerade Prügel-spiele den Status einnehmen, den bei PC-Usern Ego-Shooter innehaben. *Rogue Squadron* oder *Metal Gear Solid* kann man ja wohl kaum als geeignete Kandidaten für eine gemüthliche Spielerunde zwischenwunder ansehen.

Solange *The Need For Speed* und *Test Drive* nicht im wöchentlichen Wechsel mit neuen Versionen anrollen („*NIS 17te Kalenderwoche* verschiebt sich auf Anfang der 18ten, dafür erscheinen zwei *Test Drives* in der 16ten ...“), kann man die Situation noch problemlos unter Kontrolle halten.

PS: Der alterwürdige „Spiegel“ überraschte die Welt kürzlich mit einem ordentlichen Bericht über Nintendos Abteilung für telefoni-

sche Spieleberatung. Zwar konnte es der Autor nicht unterlassen, im Zusammenhang mit *Zelda* von „Metzeleien“ und „Köpfe abhacken“ zu schreiben, aber bis auf diesen einen Rückfall war der Bericht erstaunlich objektiv – eine erfreuliche Tendenz.

Rundumklang

Seit ihrem Erscheinen lese ich die neXt Level. Erst einmal mein Kompliment, ihr seid das einzige deutschsprachige Magazin, welches für Import-Freaks geeignet ist. Sei es drum. Kürzlich habe ich mir einen Yamaha AV-Decoder nebst Lautsprechern geleistet und bin auch sehr zufrieden. Nun zu meiner Frage: Welche PSX-Spiele unterstützen DolbyProLogic oder ein anderes Surroundformat? Wo kann ich eine Liste mit Surround-kompatiblen Spielen bekommen?

Mein zweites Anliegen: Wie lang ist das Joypadkabel des DC?

Robert Scholz (E-Mail)

neXt Level:

Laut dem „Dolby Journal“, dem Newsletter der Dolby Laboratories Licensing Corporation, umfaßt die Liste der Video- und Computerspiele mit Dolby-Surround-Ton rund 200 Titel (Stand: Ende 1998). Eine Übersicht ist im Internet unter www.dolby.com abrufbar. Dort finden sich

auch Infos zu „Ich würde den Spieleherstellern empfehlen, zumindest einen Monat lang, das Abdrucken von Lösungshilfen zu verbieten.“ PC-DVD-Titeln mit Dolby-Digital-Sound (5.1 Kanal). Titel mit spektakulärer Soundkulisse wie zum Beispiel *Colony Wars* von Psygnosis werben mit dem offiziellen Dolby-Logo, doch das kostet Lizenzgebühren, weshalb viele Spiele Surround- oder vergleichbare Effekte „unauffällig“ verwenden.

Das Dreamcast-Joypadkabel ist gut zwei Meter lang. Es ist wegen der VMS-Schächte ungewöhnlicherweise am unteren Ende des Pads angebracht.

TV-Sendung

In der neXt Level 1/99 habt ihr berichtet, daß die „Junge Götter Produktion“ die Videospielsekunde „Trashbytes“ produzieren wird. Wann bzw. auf welchem Sender wird sie laufen?

Michael Klinger

neXt Level:

Die „Jungen Götter“ haben gerade die Pilot-Folge, quasi die Nullnummer der Sendung, fertiggestellt. Zur Zeit laufen auf Basis dieser Produktion Verhandlungen mit diversen Fernsehsendern, eine Entscheidung steht noch aus. Sobald ein Vertrag existiert, werden wir das vermelden.

Phantastische Welten

Nachdem ich inzwischen wieder die Welt von Hyrule verlassen habe, möchte ich euch für euren Mut, *Zelda* 100 % zu geben, ein Lob aussprechen. Eigentlich habe ich von euch auch nichts anderes erwartet, denn Minimalfehlersuche, wie sie teilweise praktiziert wird, ist wohl bürokratischer als auf jedem Amt. Eurer Wertung schließe ich mich voll und ganz an.

Als das Spiel bei mir zu Hause angekommen ist, wanderte die gute Lara (Teil 3) wie erwartet in den Schrank (da ruht sie auch heute noch – wie das Masterschwert). Es ging gleich mit Volldampf ins Reich von Hyrule, denn ich wollte unbedingt fertig werden, bevor diverse Magazine wieder mit Komplettlösungen um sich werfen. Ein einziges Heft konnte sich mit Lösungen nicht zurückhalten und wollte mir wohl unbedingt noch vor Weihnachten den Spielspaß verderben; gelang aber nicht! Ich habe meiner Frau den Auftrag gegeben, sämtliche Magazine zu kaufen, aber alle zu verstecken. Eine Aushandigung durfte erst nach Beendigung von *Zelda* erfolgen. Somit machte das Spiel natürlich doppelt soviel Spaß, denn es lebt von den Rätseln. Selbstverständlich fing ich gleich wieder von vorne an, um

1. noch weitere Gegenstände zu finden und
2. einen makellosen Spielstand (null Continues) zu erreichen, wie bei meinen anderen

Zelda-Spielen auch. Dies gelang mir auch relativ leicht, denn die Gegner sind beim zweiten Aufeinandertreffen sehr harmlos, und die Rätsel sind keine Rätsel mehr. Nach zweimaligem Durchspielen (und dem Helfen auf dem Speicherdienst meiner Tochter) habe ich jetzt keine Lust mehr auf *Zelda*, weil es keine Herausforderung mehr ist.

Als Fazit muß ich sagen, daß die Rätsel Spitzenklasse sind bzw. waren, denn nach derart vielen Komplettlösungen gibt es in *Zelda* ja gar keine Rätsel mehr. Inzwischen hört man auch wieder die üblichen Sprüche wie „habe *Zelda* mal schnell am Wochenende durchgezockt“ usw. Solange es keine Komplettlösungen gab, habe ich nicht einen dieser Sprüche gehört. Gibt das nicht zu denken? Von meiner Tochter habe ich erfahren, wo die Mehrzahl der Spieler vorher hingien. Ich persönlich würde den Spieleherstellern empfehlen, zumindest einen Monat lang, ab Veröffentlichung eines Spiels, das Abdrucken von Lösungshilfen jeder Art zu verbieten. Auf ein Verbot mehr oder weniger kommt es bei uns in Deutschland ja sowieso nicht mehr an. Außerdem ist es für die Magazine dann noch

früh genug, mit Karten, Cheats und aufsatzmäßigen Berichten wie „nach dem Baum links herum, dann geradeaus, um nach dem dritten Baum rechts zu gehen usw.“ loszulegen. Gerade heute habe ich ein Konkurrenzmagazin gekauft, welches demonstriert, wie es nicht sein sollte. Im gleichen Heft den Test und die Komplettlösung (*Metal Gear Solid*) ist einfach zuviel des Guten. Warum nicht die Komplettlösung noch vor dem Test? Ich habe eigentlich *MGS* kaufen wollen, aber wenn Lösungen schon auf dem Markt sind, bevor es das Spiel gibt, dann habe ich einfach keine Lust mehr auf so ein Spiel.

An dieser Stelle muß ich euch nochmals loben, weil ihr die einzigen seid, die sich hinsichtlich Komplettlösungen zurückhalten.

Doch nun zurück zu *Zelda*: Die Gegner sind für meinen Geschmack etwas zu harmlos ausgefallen. Hier hätte ein höherer Schwierigkeitsgrad nicht geschadet. Am besten haben mir noch die beiden Hexen gefallen, aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten. Im Vergleich mit den Vorgängern bin ich der Meinung, daß die SNES- und Game-Boy-Versionen einen höheren Schwierigkeitsgrad besitzen. Doch zusammenfassend ist *Zelda* ein Spitzenprodukt, daß in keiner Sammlung fehlen sollte, denn „*Zelda* spielt man nicht, sondern man lebt es!“

Nun stehe ich da und weiß nicht, was ich zocken soll. Die Lust auf *MGS* wurde versaut (s. oben), und *Akui* ist wohl nach den vorliegenden Tests zu leicht für mich. Als Lara-Fan der ersten Stunde wäre eigentlich jetzt *TR III* dran. Aber nach der genialen Steuerung von *Zelda* habe ich gar keine Lust auf die veraltete Steuerung von *TR III* (bekanntlich jenseits von Gut und Böse). Außerdem graut mir davor, laufend mit einer Fackel durch die Gegend zu rennen, bloß weil die Grafik zu dunkel ausgefallen ist. Klar ist es in einer Höhle dunkel, aber ich lege auf soviel Realismus gar keinen Wert. Also werde ich vorerst wieder in *Diablo* auf Monsterjagd gehen und zunächst abwarten, was die Spieleszene so in nächster Zeit für mich bringt.

Erwin Lügghausen, Friedrichshafen

neXt Level:

Einige Spielehersteller sind tatsächlich bestrebt, Komplettlösungen vor dem Release eines Spiels zu verbieten. Zwar geschieht dies nur aus Eigennutz, da die entsprechenden Firmen (Nintendo ist nicht gemeint) ihre eigenen, teuren Lösungsbücher verkaufen wollen, aber sinnvoll wäre das Ergebnis dennoch. Einige Kollegen verkneifen sich ja nicht einmal, neuerdings schon Komplettlösungen über einen Monat vor dem offiziellen PAL-Release auf den Markt zu werfen ...

Metal Gear Solid sollte sich niemand durch vorzeitige Walkthrus vermiesen lassen. Im Spiel selbst erhält man weit mehr Tips als nötig. Viel schlimmer waren in diesem Fall einige Tests. Nicht nur, daß die Bebilderung manchmal zu 50 % aus den letzten Minuten des Spiels stammte (und eine Überraschung kurz vor dem Abspann verriet), selbst die Auflösung einiger Geheimnisse, die sich ebenfalls erst beim Endkampf klären (Warum sehen sich Liquid und Solid Snake so ähnlich? Welche Rolle spielt der mysteriöse Cyber Ninja?) wurde verraten. Das ist äußerst unfair den Leuten gegenüber, die die Import-Version noch nicht durchgespielt haben. Dennoch denken wir, daß momentan an *Metal Gear Solid* kein Weg vorbei-

führt, wenn man Spiele in dem von Dir bevorzugten Genre sucht.

Zelda 64 bietet, abgesehen von den Rätseln, kaum spielerische Herausforderungen. Warum das so ist (bzw. zur Zeit in Japan so sein muß), hat Herr Kojima ja im Interview in XL 3/99 verraten. *Final Fantasy VIII* zeigt ähnliche Tendenzen. In Japan hergestellte Spiele, die den Massenmarkt anpeilen, werden zukünftig alle so sein.

Entschuldigung angebracht!

Eigentlich wollte ich mich mit meinem Leserbrief in neXt Level 3/99 lediglich mit kurzen Worten zu einem Leserbrief aus der vorangegangenen Ausgabe äußern und die teilweise unverständliche Preisgestaltung mancher Firmen anprangern, statt dessen haben sie mich mit extrem böswilligen Unterstellungen diskreditiert und tiefst beleidigt!

Wer gibt ihnen das Recht – ohne, daß ich so etwas jemals geschrieben hätte oder auch nur hätte anklagen lassen –, mich als Raubkopierer hinzustellen, obwohl ich weder PlayStation noch PC besitze? Ganz zu Schweigen

von der extrem manipulativen Überschrift „Raubkopien: Ja bitte!“ – die nie und nimmer von mir stammte. Ich bin in keinem Fall für unerlaubte Kopien jeder Art, warum unterstellen sie mir das?! Ich habe lediglich den Markt aus meiner Sicht der Dinge beschrieben.

PS: Auch wenn sie sich über meine Vorschläge, nur für die Nutzung bezahlen zu müssen, lustig machen – in den Vereinigten Staaten läuft das sogenannte „Pay-Per-Use“ bereits an. Sogar Firmen wie Microsoft haben bereits laut darüber nachgedacht. Sie sollten schon besser recherchieren, bevor sie solche überheblichen, unqualifizierten Antworten geben.

Claus (E-Mail)

neXt Level:

Der Fehler war, daß wir den Brief völlig

falsch interpretiert haben. Die Rechtfertigung von Raubkopien durch überhöhte Preise ist nämlich ein häufig verwendetes „Argument“ in entsprechenden Kriesen. Dies hatten wir als Hauptaussage in Ihren Brief hineininterpretiert. Daraus resultierte dann, daß wir bei der „Beantwortung“ am Thema vorbei weit über das Ziel hinausgeschossen sind. Die Überschrift war deshalb natürlich ebenfalls am Thema vorbei. Diese stammt immer von uns und soll normalerweise den Inhalt des Briefes widerspiegeln.

Es war zu keinem Zeitpunkt unsere Absicht, Ihnen etwas zu unterstellen und Sie zu diskreditieren. Es handelt sich bei der ganzen Sache um ein bedauerliches Mißverständnis. Wir möchten uns dafür entschuldigen, daß wir Ihre Aussage fehlinterpretiert und damit in ein falsches Licht gerückt haben. Das gleiche gilt für unsere unangebrachte Antwort!

PS: Die Microsoft-Geschichte war uns sogar bekannt, doch hielten wir diesen Aspekt in dem von uns vermuteten falschen Zusammenhang für unangebracht. ■

Wertungserklärung

Die Bewertung der Spieltests in neXt Level erfolgt nach dem Prozentsystem, und zwar in Abstufungen von jeweils fünf Prozent. Folglich ergeben sich daraus 20 differenzierte Urteile (bzw. 21, falls man ein Spiel mit der Wertung von 0 % für möglich hält). Eine feinere Unterteilung, beispielsweise in einprozentigen Schritten, halten wir nicht für sinnvoll, da diese absolut subjektiv ausfallen würde (Was macht den Unterschied zwischen 79 und 80 % aus?). Ein Spiel ist schließlich kein Multiple-Choice-Test, bei dem 100 mögliche Kriterien mit Ja oder Nein abgehakt werden. Ein Fazit der Wertung oder eventuelle Besonderheiten finden sich unter dem Punkt Gameplay im Infokasten, ebenso eine Zusammenfassung der Punkte Sound und Grafik unter dem Oberbegriff Präsentation. In der Regel ist die Qualität eines Spiels unabhängig von Grafik und Sound. Sollte einer dieser Faktoren die Wertung dennoch zum Positiven oder Negativen beeinflussen, findet sich diese Info im Text oder im Infokasten. Dort sind übrigens auch alle weiteren wichtigen Merkmale des Spiels oder Besonderheiten aufgeführt.

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung letztlich jeder für sich selbst treffen muß. Als Übergang in die „Spitzenklasse“ der Videospiele kann aber die 85%-Grenze angesehen werden. Obwohl in den meisten Fällen nur ein Redakteur als Autor eines Textes verantwortlich zeichnet, entscheidet die gesamte Redaktion über die entsprechende Wertung, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.

A blue t-shirt with the text "POLK HIGH" and the number "33" printed in white. The text is in a bold, sans-serif font. The shirt is laid flat against a light blue background.

A brown t-shirt is displayed against a light blue background. The t-shirt features a white graphic on the chest. The graphic consists of a stylized cat's head with large, expressive eyes and a small, dark nose. Below the cat's head, the word "Breginner" is written in a bold, white, cursive-style font with a black outline. A thick, white, curved line sweeps under the word, resembling a motion line or a stylized tail.

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Bitte auch bei telefonischer Bestellung Kennwort "NEXT" angeben!



•Psykomon Evil Pilz•T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 163001 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163002 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163003 • DM 35,-
•Ruch als T-Shirt mit V-Kragen
Größe S • Best-Nr. 163010 • DM 39 90
Größe M • Best-Nr. 163011 • DM 39 90
Größe L • Best-Nr. 163012 • DM 39 90
Größe XL • Best-Nr. 163013 • DM 39 90



•Psykomon Overdrive•T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 162971 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 162972 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 162973 • DM 35,-
•Ruch als T-Shirt mit V-Kragen
Größe S • Best-Nr. 162980 • DM 39 90
Größe M • Best-Nr. 162981 • DM 39 90
Größe L • Best-Nr. 162982 • DM 39 90
Größe XL • Best-Nr. 162983 • DM 39 90



•Manga Sign Bear•T-Shirt
Größe M • Best-Nr. 163251 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163252 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163253 • DM 35,-



•Devil DJ•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Bündchen und weisser Paspel • Backprint
Größe M • Best-Nr. 162791 • DM 39 90
Größe L • Best-Nr. 162792 • DM 39 90
Größe XL • Best-Nr. 162793 • DM 39 90
•Ruch als Kopuzensweatshirt, uni grau
Größe M • Best-Nr. 162796 • DM 79 90
Größe L • Best-Nr. 162797 • DM 79 90
Größe XL • Best-Nr. 162798 • DM 79 90



•Alien Big Head•
Schlüsselhänger-Feuerzeug
mit Anzündmelodie!
Best-Nr. 104916 • nur DM 14,90



•Alien Mouse•
Das einzig wahre
Mousepad!
Best-Nr. 162144 • nur DM 9,90



•Radical Suzuki•
Das Mousepad mit
einem schönen Motiv
von Japans
Szenekunststar!
Best-Nr. 162029 • nur DM 9,90



•Alien Skater•
Adventurebag, bestickt
44x33x13 cm. Best-Nr. 101914 • DM 59 90



•Devil 666•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Ärmeln und schwarzem Rücken-Backprint
Größe M • Best-Nr. 162811 • DM 39 90
Größe L • Best-Nr. 162812 • DM 39 90
Größe XL • Best-Nr. 162813 • DM 39 90
•Ruch als Kopuzensweatshirt, schwarz
Größe M • Best-Nr. 162816 • DM 79 90
Größe L • Best-Nr. 162817 • DM 79 90
Größe XL • Best-Nr. 162818 • DM 79 90



•Nimm2•Baseballcap
Best-Nr. 101978 • nur DM 15,-



•Alien Skull•Aschenbecher
8 x 9,5 cm. H41-BI-Metall. Keine Kippe
kippt mehr in die falsche Richtung!
Best-Nr. 101854 • nur DM 9,90



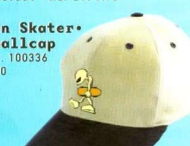
•Mike•Adventurebag
bestickt
44x33x13 cm. Best-Nr. 101915 • DM 59 90



•Japan Style Beetle•V-Kragenshirt
Anliegendes V-Kragenshirt+Frontprint
Größe S • Best-Nr. 163190 • DM 29 90
Größe M • Best-Nr. 163191 • DM 29 90
Größe L • Best-Nr. 163192 • DM 29 90
Größe XL • Best-Nr. 163193 • DM 29 90
•Ruch als Kopuzensweatshirt, navyblau
Größe M • Best-Nr. 102192 • DM 69 90
Größe XL • Best-Nr. 102193 • DM 69 90



•Psykobitch
Knife•
Baseballcap
Best-Nr. 101962
DM 29 90



CD's, Vinyl+Poster zu Superpreisen!



>VA. Trancecore Vol.1
>DDD Nr. 120044 • DM 12 95
Superbester Sound! 12 Tracks in
4/4 oder 3/4 Takt! 100% Trance!
Hörst Du? V.A. Trancecore Vol.1
B. Trancecore, etc. (Hörst Du?)



>VA. Groovezone Vol.1
>DDD Nr. 120042 • DM 12 95
Superbester Sound! 12 Tracks in
4/4 oder 3/4 Takt! 100% Trance!
Hörst Du? V.A. Groovezone Vol.1
B. Groovezone, etc. (Hörst Du?)



>VA. Groovezone Vol.2
>DDD Nr. 120043 • DM 12 95
Superbester Sound! 12 Tracks in
4/4 oder 3/4 Takt! 100% Trance!
Hörst Du? V.A. Groovezone Vol.2
B. Groovezone, etc. (Hörst Du?)



>VA. Groovezone Vol.3
>DDD Nr. 120045 • DM 12 95
Superbester Sound! 12 Tracks in
4/4 oder 3/4 Takt! 100% Trance!
Hörst Du? V.A. Groovezone Vol.3
B. Groovezone, etc. (Hörst Du?)

V.A. Das DJ
Techno Package
>8 x 12" Nr. 104051
3 Kette Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 9,95
>8 x 12" Nr. 104052
3 Kette Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 12,00

V.A. Das DJ
Vinyl Jumbo 12" Paket
>16 x 12" Nr. 120040
16 Kette Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 22,95
>16 x 12" Nr. 120041
16 Kette Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 22,95

V.A. Das Club
Cheapo Package
>8 DoD's Nr. 105579
8 Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 24,95
>8 DoD's Nr. 105580
8 Vinyls! Beste untere Wahl!
Nur DM 24,95

V.A. Das Techno/
House Cheapo
CD-Paket
>3 CD's Nr. 120039
3 Full Length CD's untere Wahl!
Nur DM 13,95
>3 CD's Nr. 120040
3 Full Length CD's untere Wahl!
Nur DM 13,95



•Absolute Beginner•
Recordbag mit Handy-Tasche.
ca. 35 x 30 cm. Best-Nr. 192336 • DM 39 90



•Japan Style Beetle•T-Shirt
Anliegendes Rundhals-Shirt+Frontprint
Größe S • Best-Nr. 163080 • DM 35,-
Größe M • Best-Nr. 163081 • DM 35,-
Größe L • Best-Nr. 163082 • DM 35,-
Größe XL • Best-Nr. 163083 • DM 35,-



>Take me to your dealer
>Take me to your dealer

- Mit der virtuellen Fotosafari *Pocket Monsters Snap* veröffentlicht NoA Ende Juni den ersten N64-Pokémon-Titel in Amerika (Japan: 21. März). *Pocket Monsters Stadium* (2) soll im Herbst folgen.
- In Deutschland will der Vertrieb Bienengräber (Nintendo, Konami, Funsoft, Mitsui) sechs N64-Titel für unter 50 DM anbieten, darunter *ISS 64*, *NBA Courtside*, *Lamborghini* und *Dark Rift*. In England gibt es ein ähnliches Angebot mit *Cruis'n USA/World*, *Blast Corps*, *Kl Gold*, *Lamborghini*, *Dark Rift*, *PilotWings 64*, *Tetrisphere*, *Bomberman 64* und *NBA Courtside* (je 20 Pfund).
- Obwohl Nintendo das Weihnachtsgeschäft in Europa erneut an Sony verloren hat (im Gegensatz zu den USA), zeigt sich die Firma optimistisch. Hans Stahler peilt ernsthaft einen Marktanteil zwischen 40 und 50 % innerhalb der nächsten 18 Monate an. Keine Gefahr sieht er in Segas Dreamcast, den er als Freaker-Gerät bezeichnet. Originell ist sein „Argument“, daß Nintendo, wenn Dreamcast kommt, „150 Spiele im Handel hat, verglichen mit Segas 5“. War Software-Quantität nicht immer das Argument von Sony?
- Mit 24 % Marktanteil war Nintendo der erfolgreichste Videospiele-Publisher der USA im vierten Quartal 1998. Es folgten Sony (14 %), Electronic Arts (12 %), Acclaim (6 %) und Midway (5,8 %). 28 % der Gesamtverkäufe machen N64-Spiele aus, ganze 54 % PSX-Software. Im gesamten Jahr führte Sony bei den Hardware-Verkäufen gegenüber Nintendo (im Verhältnis 1,6:1).
- Japans Elektronik-Riese NEC wird voraussichtlich das laufende Geschäftsjahr am 31.3.99 mit einem Rekordverlust von umgerechnet 1,4 Milliarden DM abschließen.
- Fox Interactive plant, in den USA ein Sports-Spiele-Line-up in Konkurrenz zu Electronic Arts zu starten. *Fox Sports College Hoops 99* (N64) schnitt in Amerika zum Jahreswechsel ordentlich ab, mangels NBA-Lizenz ist der Titel für den europäischen Markt weniger interessant. Geplant sind Spiele zu den Sportarten Eishockey, Football und Baseball, für Europa-Releases gibt es 1999 keine Pläne.

zelda 64-werbung

Hierzulande zeigten sich weibliche Nintendo-Fans relativ gelassen bezüglich Nintendos unglücklicher TV-Kampagne „Wirst Du das Mädchen erobern – oder nur wie eins spielen?“. Nicht so in England. Bei der Independent Television Commission gingen 70 Beschwerden über den ähnlichen Spruch „Whilst thou get the girl... or play like one?“ ein. Die ITC sah allerdings von einer Rüge ab, da der Slogan nicht ernstgemeint sei und sicherlich keine negativen Folgen haben werde. ■



schildbürger

1994 erwarb GT Interactive für 35 Millionen Dollar die exklusiven Vertriebsrechte an allen Midway-Titeln für Europa. GT klagte nun vor einem New Yorker Gericht, daß Midway unter anderem Release-Listen und Infomaterial zurückhalte und fehlerhafte Master-Versionen einreiche, um aus dem Vertrag aussteigen zu können. Bestandteil des Deals sind bestimmte Mindestumsätze, die GT nicht erreichen konnte. Midway kündigte eine Gegenklage an und zeigte sich enttäuscht, daß GT Midway für die eigenen Versäumnisse verantwortlich machen wolle.

GT Interactives Präsident Ron Chaimowitz mußte derweil seinen Hut nehmen. Er übernimmt die Leitung der GT-Firma One Zero Media, sein Nachfolger wird Thomas Heymann, ehemaliger Präsident von The Disney Store. ■

vereintes europa

Konami hat die Position der Frankfurter Niederlassung gestärkt und sie zur Europa-Zentrale ernannt. Der europäische Markt ist für Konami angeblich der wichtigste außerhalb Japans, und es wird überlegt, zukünftig Spiele auch in Europa zu entwickeln. In Japan ist Konami der zweitwichtigste Software-Hersteller (15,3 % Marktanteil) knapp hinter Nintendo (15,7 %) und vor Sony (10,3 %). (Zahlen inklusive Game-Boy-Spiele). Square wurde gegenüber dem Vorjahr auf Platz 4 durchgereicht, da die Firma mit *Parasite Eve* und *Xenogears* lediglich zwei erfolgreiche Spiele im Programm hatte. ■



dreamcast: aussichten

Bis zum Ende des nächsten Geschäftsjahres (31.3.2000) will Sega vier Millionen Dreamcasts verkauft haben. Bis Mitte Februar wurden in Japan 750.000 ausgeliefert, die Durchverkaufszahl ist nicht bekannt, Angaben schwanken zwischen 350.000 und 500.000. Bei der Software führt *Sonic Adventure* mit 325.000 Stück innerhalb von 6 Wochen die DC-Hitliste an, vor *Virtua Fighter 3tb* mit circa 250.000 Stück. Von *Sega Rally 2* gingen allein am ersten Wochenende 225.000 Einheiten über den Ladentisch. Damit ist das Fortsetzungstrio mit Abstand am erfolgreichsten, alle anderen Titel blieben bislang unter der 100.000er Marke, z. B. *Evolution* (80.000 Stück in 2 Wochen) oder *Sengoku Turb* (ca. 20.000 in 3 Wochen). ■



Dreamcast™

auszeichnungen

Auf der Milia, der „Messe für Neue Medien“ in Cannes, wurden im Februar folgende Spiele mit dem Milia d'or Award ausgezeichnet: *Wargasm* (PC) von Infogrames als bestes Action-Spiel, *Zelda* als bester Adventure/RPG-Titel sowie für „most impressive gameplay“, *Populous: The Beginning* (PC) von EA/Bullfrog als bestes Strategie-Spiel und *Gran Turismo* als bester Sporttitel. Sonys Rennspiel erhielt außerdem den People's Choice Award. *Starcraft* (PC) wurde zum besten Multiplayer-Spiel gekürt. In der Kategorie Familienunterhaltung schlug *Shift Control Interactive Music* (PC) von AudioRom den Favoriten *Bust A Groove* (PSX) von SCEE/Enix. ■

dreamcast meets game boy

Der Chef von Red, Uji Hiroi, hat eine wie auch immer geartete Link-Funktion zwischen Segas Flaggschiff und Nintendos Kleinstem in Aussicht gestellt. Offenbar hat Nintendo reges Interesse an einer Color-Version von *Sakura Wars* (vgl. XL 7/98), das Red in Zusammenarbeit mit Sega entwickelt hat. Laut Hiroi-san wäre besagte Link-Funktion Voraussetzung für eine Umsetzung. Selbiges gilt also auch für eine mögliche Wonder-Swan-Variante, bei der Version für Neo Geo Pocket Color ist dies natürlich kein Problem.

Die Tüftler der Firma Marigul (eine Art Think Tank der japanischen Videospiellindustrie) haben nach dem Mikrofon-Adapter für *Pikachu Genki Dechu* (N64) nun ein Modul entwickelt, das ein Verbindungskabel zur N64-Joypad-Buchse darstellt. *Derby Stallion 64* soll das erste Spiel werden, das den Anschluß von bis zu vier Game Boys unterstützt, mit denen unter anderem Wetten abgegeben werden können. ■

ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57

ACTIVATOR[®] 129,99 DM für PlayStation

3129



- Einstecken und loslegen
- Kompatibel zu jeder PlayStation !
- Spielt Importe und Sicherheitskopien ab
- Vollwertiges Schummelmodul
- Kompatibel zu allen Codes
- Neueste Codes in Magazinen + Internet
- Boost-Start - startet direkt ins Spiel
- Memorycard-Manager

Ladengeschäft:
Gross data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

38 DM SHOCKCONTROLLER FÜR PSX

Rumble/Analogpad mit starker Vibration
sowie Dauerfeuer und SlowMotion



1206



MEMORYCARDS PSX

1 MB 15 Blöcke 18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke 29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke 38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke 52 DM	1740
56 MB 840 Blöcke 62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke 74 DM	1772

1001



SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE !

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM -
50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.

MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION /
NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN
COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN !

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH !



3179

179,99 DM



1004

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM



COBRA GUN
1305 38 DM



INFRAROT-PADs
1208 68 DM

3139

139 DM



MovieCard für PlayStation

Die MovieCard ermöglicht das Abspielen von
VideoCDs (MPEG) auf der PlayStation.
DVD wird NICHT unterstützt !

Händleranfragen erwünscht !

www.ACTIVATED.de

Outcast

System: Dreamcast Hersteller: Infogrames Entwickler: Appeal Erhältlich: tba

Infogrames hat eine Dreamcast-Umsetzung des technisch wegweisenden Action-Adventures *Outcast* offiziell bestätigt. Inzwischen ist der Programm-Code der PC-Version soweit optimiert, daß das Spiel auf P200-Systemen mit 32 MB RAM flüssig läuft, womit einer Konvertierung nichts mehr im Wege steht. Aufgrund der aufwendigen Voxel-Grafik, bei der jeder Pixel auf dem Bildschirm einzeln berechnet wird (vgl. Grafik-Report XL 2/99), können die Power-VR-II-Chips ihre Muskeln nur bei der Kalkulation der wenigen Polygonobjekte sowie Lichteffekte spielen lassen und bleiben somit nahezu ungenutzt. Die Hauptarbeit muß von der CPU verrichtet werden.

Aber nicht nur grafisch, auch spielerisch will das belgische Entwicklungsteam neue Maßstäbe setzen. Anders als bei Action-Titeln für den PC normalerweise üblich, bewegt sich der Spieler nicht in ge-



schlossenen Räumen, sondern unter freiem Himmel und kann die bizarre Parallelwelt Adelpha erkunden. In der Rolle des Bodyguards Slade ist es seine Aufgabe, die drei Wissenschaftler zu finden, die zu Forschungszwecken die Reise vor ihm gewagt haben. Ihn erwarten fünf riesige Level, die

durch Portale miteinander verbunden sind. In den Städten dieser fremden Dimension leben bis zu 700 Einwohner, die über eine ausgeklügelte KI verfügen und individuell auf ihre Umwelt reagieren. *Outcast* könnte einer der revolutionärsten PC-Titel dieses Jahres und somit auch ein Highlight in der Konsolenwelt werden. Ein weiteres DC-Projekt von Infogrames ist *Alone in the Dark 4*. ■



Ein derart offen gestaltetes Level-design sieht man sonst selten



Noch vor fünf Monaten lief die Voxel-Engine selbst auf High-End-PCs nicht flüssig. Inzwischen rückt sogar eine DC-Umsetzung in greifbare Nähe



Super Speed Racing

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Sega Erhältlich: ab 25. März (jp)



Von der Öffentlichkeit kaum wahrgenommen schlich sich ein weiteres Rennspiel auf die

Überholmanöver in der CART World Series erheblich erleichtern. Angekündigt ist zudem ein Zweispieler-

Splitscreen-Modus mit vollem Teilnehmerfeld. Es scheint sich ernsthafte Konkurrenz für Ubi Softs *Racing Simulation 2* anzukündigen, das lediglich zwei Wochen früher auf den Markt kommt. ■



Schneller und spannender als die Formel 1: die CART World Series



Under Cover A. D. 2025

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Pulse Interactive Erhältlich: Sommer '99

Technisch wenig spektakulär verspricht das erst kürzlich der Öffentlichkeit vorgestellte *Undercover A. D. 2025* (vgl. Editio-

der, nach einer schweren Schußverletzung, ein helfender Roboter zur Seite gestellt wurde. Diese mechanischen Wesen namens

sundheitszustand kontrollieren. Der erste Auftrag des ungewöhnlichen Duos ist

ein Code-808-Einsatz: Terroristen haben einen Anschlag auf das Royal City Hotel verübt. Spielerische Ähnlichkeiten zu *Resident Evil* sind sicherlich nicht rein zufällig, und auch die breite Auswahl

an verschiedensten Schußwaffen erinnert an das Vorbild aus dem Hause Capcom. Das fertige Spiel wird auf zwei GDs ausgeliefert und mit zahlreichen FMV-Sequenzen geschmückt sein. ■



rial XL 3/99) mit einer originellen Story zu faszinieren. Im Tokio der Zukunft schlüpft der Spieler in die Rolle der Polizistin Kai Sameshima,

Neko besitzt die Gestalt einer Katze und kann Gedanken lesen sowie Kais Ge-



Die Roboterkatze Neko ist stets an der Seite der Polizistin Kai

Hidden & Dangerous

System: Dreamcast Hersteller: Take Two Entwickler: Illusion Softworks Erhältlich: tba



Die Spielidee von *Hidden & Dangerous* läßt sich als eine Mischung aus *Commandos* (PC)

und *Metal Gear Solid* beschreiben. Als Anführer einer vierköpfigen Eliteinheit der Alliierten im Zweiten Weltkrieg muß der Spieler Sabotageakte und andere verdeckte Operationen im feindlichen Gebiet durchführen. Unauffälliges Verhalten ist in dieser heiklen Mission oberstes Gebot. Um Waffen, Uniformen und Fahrzeuge möglichst authentisch gestalten zu können,

sammelte das tschechische Entwicklungsteam nach eigenen Angaben Informationen von Zeitzeugen und recherchierte vor Ort an den entsprechenden Schauplätzen. In den sechs Szenarien kann auch die Kontrolle über verschie-

denste Fahrzeuge der Wehrmacht, vom Motorrad oder Jeep bis zum Panzer, erlangt werden, so daß man sich nicht alleine auf dem Boden kriechend oder geduckt durch Hecken geschützt fortbewegen muß. Ein taktisch kluges Vorgehen ist unbedingt notwendig, um die 25 Missionen zu meistern.

Take 2 hat mit der Umsetzung des PSX-Spiels *Grand Theft Auto* und dem Action-Titel *Max Payne* noch zwei weitere Dreamcast-Spiele in der Entwicklung, für die es bislang noch keinen genauen Erscheinungstermin gibt. ■



Eine vierköpfige Eingreiftruppe der Alliierten führt Sabotageakte aus

Ready 2 Rumble Boxing

Systeme: Dreamcast/N64 Hersteller: Midway Entwickler: Midway Erhältlich: ab September '99



Midway hat mit *Ready 2 Rumble Boxing* die erste Faustkampf-Simulation der 64-Bit-Ära angekündigt. Ähnlich wie *NFL Blitz* soll das Spiel ein äußerst actionreiches Gameplay bieten, bei dem die Regeln nicht so genau genommen werden. Zur Auswahl stehen mehr

als 20 verschiedene Sportler mit unterschiedlichen Kampfstile und Stärken. Neben den Auftritten im Ring darf der Spieler auch das Management seines Schützlings übernehmen, neue Verträge aushandeln und die richtigen Geräte für den Fitneßraum beschaffen. Dort wird

dann an Schlagkraft, Ausdauer und Reaktionsvermögen gearbeitet und somit der Grundstein für eine erfolgreiche Karriere im Championship-Modus gelegt. Als Ringsprecher konnte übrigens die lebende

Legende Michael „Let's get ready to rumble“-Buffer verpflichtet werden. Midway plant, im September dieses Jahres zeitgleich die Dreamcast-, N64- und PlayStation-Versionen auf den Markt zu bringen. ■



Alle abgedruckten Bilder entstammen der Dreamcast-Version



Der comicartige Grafikstil erinnert an Nintendos *Punch Out*

Harvest Moon 2

System: N64 Hersteller: Natsume Entwickler: Pack-in-Soft Erhältlich: als Import (jp)

Mit *Harvest Moon* für Super Nintendo und Game Boy konnte Natsume, nicht nur in Japan, große Erfolge feiern. Die Fortsetzung für Nintendo⁶⁴ wird auf das äußerst populäre Spielprinzip einer Farmer-Simulation aufbauen. In der Rolle eines Landwirts ist es Aufgabe des Spielers, seinen Bauernhof zu bewirtschaften. Er kann Getreide und Gemüse anpflanzen, Tiere züchten und seine Produkte auf dem Markt in der Stadt verkaufen. Dort trifft er auf zahlreiche andere Charaktere, mit denen er Kontakt pflegen sollte. Je nachdem wie gut man sich mit den Leuten stellt, entwickeln sie Vertrauen zu einem,



geben nützliche Informationen preis oder leisten Hilfe bei auftretenden Problemen – und davon gibt es wirklich genug. 400 verschiedene Ereignisse wie verheerende Naturkatastrophen, ein geschenktes Haustier oder der Ausbruch von Krankheiten bringen eine zusätzliche Prise Realismus in das Spiel. Dazu gehört auch das mögliche Werben um eine Frau, die bereit ist, ein Farmersleben zu führen. Regel-

mäßige Besuche, Gespräche und natürlich auch Geschenke helfen an dieser Stelle weiter.

Grafisch mag *Harvest Moon 2* etwas altbacken wirken, greift es doch auf die traditionelle isometrische Ansicht zurück. Spielerisch ist es in puncto Abwechslungsreichtum und Gewaltfreiheit aber sicherlich eine Klasse für sich und wird deshalb wahrscheinlich auch seinen Weg nach Europa finden. ■



Auf der Farm fallen täglich die unterschiedlichsten Pflichten an

Auch mit seinen Nachbarn sollte sich der Bauer arrangieren

Rampage 2: Universal Tour

System: N64
Entwickler: Midway

Hersteller: Midway
Erhältlich: 3. Quartal '99



Für die Fortsetzung von *Rampage World Tour* verspricht Midway eine noch größere Materialschlacht. Mehr als 100 verschiedene Städte können mit den riesenhaften Monstern in Schutt und Asche gelegt werden. Zu dem Affen, der Echse und dem Wolf gesellen sich nun ein Rhinoceros, ein Hummer, eine Ratte und ein Alien. Alle Ungetümte verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, so daß es im Mehrspieler-Modus für bis zu drei Teilnehmer auf das Zusammen-

stellen durchschlagskräftiger Teams ankommt. Auch die zur Auswahl stehenden Moves gestalten sich abwechslungsreicher und erlauben den Einsatz komplexer Combos. Neu sind weiterhin die sich ändernden Witterungsbedingungen und Tageszeiten in den einzelnen

Stages. Zusätzliche Extras wie eine durchgehende Storyline und verschiedene Bonusrunden sollen für zusätzliche Abwechslung sorgen. ■



Diesmal erobern die wilden Monster auch fremde Planeten

California Speed

System: N64

Hersteller: Midway
Entwickler: Atari Games Erhältlich: ab Mai '99

Mit *San Francisco Rush* und *Cruis'n USA* haben Atari und Midway bereits bewiesen, daß auch realitätsferne Rennspiele durchaus ein kommerzieller Erfolg sein können. Diese Strategie wird nun mit *California Speed* weiterverfolgt. Basierend auf der *Rush 2-Engine* soll die N64-Umsetzung zahlreiche neue Features gegenüber dem enttäuschenden Arcade-Original bieten. So werden mehr als 15 verschiedene Fahr-



California Speed kann mit ungewöhnlichen Strecken aufwarten

zeuge, darunter Sportwagen, Oldtimer, Muscle-Cars, F1-Boliden und Golf-Carts, zur Fahrt durch die weltberühmten Landschaften und Orte Kaliforniens einladen. Dazu gehören beispielsweise San Francisco, Los Angeles, Santa Cruz, Silicon Valley sowie die Mojave-Wüste. Dabei führen die Rennen nicht nur über Asphaltpisten, sondern auch quer durch einen Vulkan, ein Einkaufszentrum, über eine Achterbahn oder durch das Innere eines gigantischen Computers. ■

good vibrations ...



Das offizielle „Tekken 3“-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



G64 Controller

Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.

Preisensenkung

49,95 DM



G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design

Unverb. Preisemp. 139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Reinrichtung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für maximale Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.



Preisensenkung

139,95 DM

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisemp. 129,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

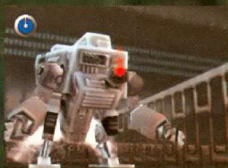
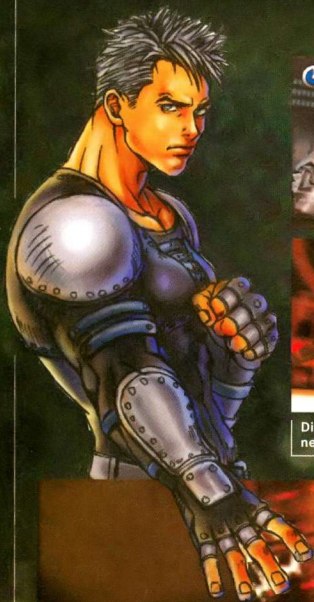
Vidiz Electronic Vertriebs GmbH • Bonsteler Chaussees 95-99 • 22473 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



HYBRID HEAVEN

Totale Verwirrung

Während Konami mit *Metal Gear Solid* ihr jüngstes Meisterwerk für die PlayStation inzwischen auch in Europa veröffentlicht hat, wird in Japan fleißig an *Hybrid Heaven* für N64 gearbeitet. Auch dieser Titel verspricht, aufgrund seiner ungewöhnlichen Thematik für Furore zu sorgen.



Die Atmosphäre im Spiels erinnert an die TV-Serie *Akte X*



Die Storyline wird laut Konami mit zahlreichen Überraschungen und Wendungen gespickt sein. Bereits die Intro, aber auch die Spielszenen, vermitteln etwas Unheimliches, das den Spieler dazu animiert, weiterzuforschen

KVON F. BERG
Konami bekommt das Nintendo 64 in den Griff. Die *International Superstar Soccer*-Serie markiert schon lange und unverändert die spielerische Spitze des Genres, *Goemon 2* wirkt insgesamt ausgereifter als sein Vorgänger und *Castlevania* ist ein gelungenes 3D-Debüt für die Vampirjäger-Saga. Mit *Hybrid Heaven* will sich das japanische Software-Haus mit Tradition nun auch im Action-RPG-Bereich auf dem N64 etablieren. Um dieses Vorhaben möglichst gelingen in die Tat umzusetzen, widmen die Entwickler vor allem einer Sache ihre besondere Aufmerksamkeit: der Story. Doch genau hier liegt die Tücke des Objekts. Konami hat sich selbst eine Informationssperre über tiefgreifende Informationen zur Storyline verhängt. Der Grund dafür ist folgender: Die Geschichte, die der Spieler in *Hybrid Heaven* erlebt, ist voller Überraschungen. Zu Beginn weiß man nicht einmal, wer man ist, und was es genau zu tun gibt. Nach und nach gelingt es, immer mehr aufzudecken und zu erkennen, worum es geht. Als besonderen Bonus erfährt die Storyline aber dennoch immer wieder Kehrtwendungen, und zwar gerade dann, wenn man meint, ein wenig Licht ins Dunkel der verworrenen Handlung gebracht zu haben. Genau dieses fesselnde Moment will Konami nicht durch verfrühte Bekanntgabe von Details kaputtma-

chen und schweigt daher bis zum Release des Spiels. Anhand der aktuellen Preview-Version läßt sich natürlich trotzdem eine ungefähre Tendenz erkennen.

Bereits die Intro macht deutlich, daß den Spieler ein besonderes Abenteuer erwartet, das verwirrender kaum beginnen könnte. Washington D. C., 19. Dezember 2000. Ein Mann, der Johnny heißt, wie sich später herausstellt, sitzt vor seinem Fernseher. Er zappt sich durch die Programme und bleibt bei einem Kanal hängen, der gerade die Rede eines Sprechers des Weißen Hauses überträgt. Dieser gibt bekannt, daß der amerikanische und der russische Präsident am Ende ihrer Abrüstungsverhandlungen angekommen sind und am 24. Dezember einen entsprechenden Vertrag in New York unterzeichnen werden. Dann erhält er Besuch von einem Mann, der ihm zwischen Tür und Angel einen Auftrag erteilt. Johnny soll sich am nächsten Tag nach New York begeben und dem amerikanischen Präsidenten nicht mehr von der Seite weichen, egal, was passiert. Der Austausch des Präsidenten müsse übermorgen über die Bühne gehen, ansonsten sei die ganze Invasionsmission gefährdet. Zum Schluß hat der Besucher noch einen guten Rat parat. Er sagt, es sei dringend erforderlich, sich so wie ein menschliches Wesen zu benehmen, wenn Johnny an die Oberfläche geht. In New York soll er dann einen gewissen Mr. Diaz treffen, der ihn mit wichtige Infos versorgen wird. Dieser Mr. Diaz wird später vom Spieler gesteuert. Doch zunächst wird man Zeuge wie Mr. Diaz, umgeben von zwei schwarzgekleideten Männern, in der New Yorker U-Bahn auf Johnny wartet. Als dieser erscheint, hört Mr. Diaz seltsame Stimmen, die ihm düster „Shoot him, kill him“ zuflüstern. Er zieht eine Pistole und erschießt Johnny, der zu Boden geht und sich dematerialisiert. Daraufhin überwältigen ihn die beiden Herren in Schwarz und murmeln, daß irgend etwas mit ihm nicht in Ordnung sei. Sie schleppen ihn zu einem versteckten Fahrstuhl. Dort schlägt Mr. Diaz den einen nieder, hört erneut Stimmen, erleidet



einen Schwächeanfall und stürzt vom Fahrstuhl in die Tiefe. Kurz bevor er auf dem Boden aufschlägt, fängt ihn ein Kraftfeld auf.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Kontrolle über Mr. Diaz.

Das Halbwissen, das die obskure Intro vermittelte, ist zu diesem Zeitpunkt keine Hilfe. Also macht man sich auf den Weg durch ein unterirdisches Gangesystem, um das unbekannte Terrain zu erkunden und Hinweise darauf zu erhalten, was zu tun ist. Dabei müssen viele Rätsel gelöst und Zweikämpfe gewonnen werden. Die Umgebung entpuppt sich als ein Hochsicherheits-trakt mit mehreren Stockwerken. Wer ist Freund, wer ist Feind? Von einigen Arbeitern im orangenen Overall wird Mr. Diaz zwar mehrfach mit seinem Namen angesprochen, dennoch ist die Situation beklammend und wirkt stets bedrohlich. Beim Untersuchen des Gebäudes passiert dann auch schnell ein folgenschweres Mißgeschick. Versehentlich öffnet Mr. Diaz beim Betätigen eines Schalters einige Zellen, in denen Außerirdische gefangen gehalten wurden, die nun die Gegend unsicher machen. Konfrontationen mit Gegnern werden in klassischer RPG-Manier ausgetragen. Rundenbasiert kann der Spieler Attacks anbringen. Anfangs nur mit Händen und Füßen, später auch mit Waffen. Dabei wird per Menü ausgewählt, ob mit rechts oder links Angriffe an den Kopf, den Bauch oder die Beine gesetzt werden sollen. Im Verteidigungsfall kann sich der Spieler zwischen Blocken, Kontern und Ausweichen entscheiden.

Soweit der erste Eindruck, der durchweg positiv ist. Der Grafikstil ist düster und stimmungsvoll. Die Story verworren und die Spannung schürrend. Wenn es Konami gelingen sollte, das gesamte Spiel so interessant zu gestalten, wie die ersten Szenen der Preview-Version anmuten, steht einem echten Highlight nichts mehr im Wege. ■



RESOLUTION
HIGH
LOW
EXIT

© 1999 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEMS A KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEMS

Mit Expansion Pak kann auch hochauflösend gespielt werden



Kämpfe werden rundenbasiert und über Befehlsleisten geführt



Seltsame Kreaturen begegnen dem Spieler in Hybrid Heaven. Manchmal sollte man sich an das Sprichwort „Der Klügere gibt nach“ halten



Info: Konami hat ein besonders aufwendiges Kamerasystem integriert.

Abgesehen davon, daß die Third-Person-Perspektive in drei Abstufungen eingestellt werden kann, erlaubt Hybrid Heaven großen Spielraum beim freien Umschauen im Raum. Dies kann entweder in der

erwähnten Perspektive geschehen oder auf Wunsch auch aus der First-Person-Sicht wie zum Beispiel bei Mario 64 oder Zelda. Außerdem besteht die Möglichkeit, die Kamera frei um den Held herumzu-schwenken, um sehen zu können, was hinter ihm geschieht.

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sega	Rennspiel
Spieler:	1-2 (sim.), 4 (Netzwerk)	Level:	17 Strecken	
Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (jp)	

Sega Rally 2



info

Gameplay: Das unvergleichliche Rallyegefühl des Originals gewinnt auf dem Dreamcast eine neue Qualität, wenn auch im Detail Schwachpunkte auszumachen sind. Vor allem der gegenüber dem Arcade-Vorbild stark erweiterte Spielumfang weiß zu begeistern.

Präsentation: Mit Ausnahme gelegentlicher Slowdowns ist die DC-Umsetzung dem Automaten in jeder Beziehung ebenbürtig. Die Qualität der Soundeffekte und Musikanterhaltung erreicht dieses hohe Niveau leider nicht.

VMS: Die Settings belegen 61, die erspielten Rekore 20 Blöcke.

UVON M. HÄNTSCH
es gleich vorzunehmen: *Sega Rally 2* ist eine der besten Arcade-Umsetzungen, die Sega je vorgelegt hat. Grafisch kann sich kein Konsolen-Rennspiel mit ihm messen. Geradezu unglaublich realistische Texturen, natürliche Lichteffekte und Details abseits der Strecken verleihen *Sega Rally 2* eine extrem beeindruckende Optik, wie man sie selbst in der Spielhalle nur selten zu Gesicht bekommt, und die sehr nah an dem Original ist. Dazu gesellen sich die zahlreichen neuen Features, die es nur auf dem Dreamcast zu bewundern gibt. Sage und schreibe 17



Riviera, der letzte Kurs des Arcade-Modus, bekommt der Spieler nur bei Nacht zu Gesicht. Er ist extrem eng und kurvenreich gestaltet



Ein freies Einstellen der Wetterlage ist nicht möglich. Diese ist für jeden Kurs festgelegt



Die fünfzehn Computer-Gegner stellen leider keine ernstzunehmende Konkurrenz dar

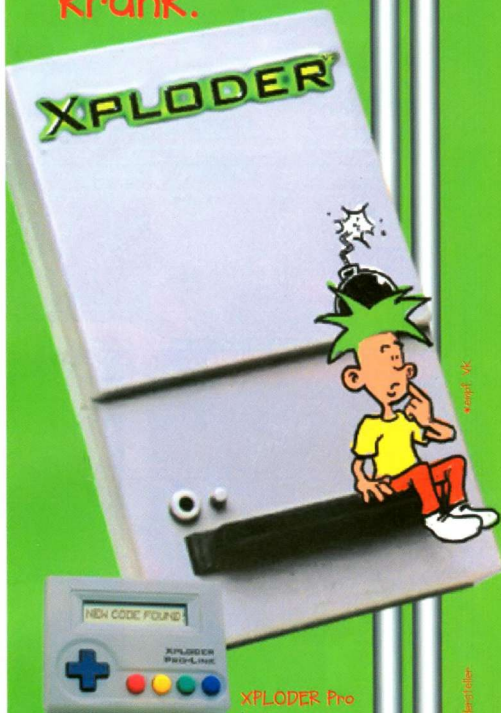




Mag man das unrealistische Kollisionsverhalten im Arcade-Modus noch verzeihen, so ist es im Zweispieler-Duell sehr ärgerlich



Leute, die
das beim
Nasebohren
Gefundene unter
den XPLORDER
kleben, sind
krank.



XPLORDER
die ultimative
Cheat Cartridge
DM 99.95*

XPLORDER Pro
Funktionsumfang
wie XPLORDER

LCD Display mit
Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

DM 149.95*



**CYBER
SHOCK
CONTROLLER**
analog/digital
Controller für PSX
Motoren für
Vibrationseffekt

DM 59.95*



**4MB PSX
MEMORY
CARD**

ohne Kompression

DM 39.95*

Copyrights: Registrierung ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de



Tolles Wetter, traumhafte Landschaft – so macht Rallyefahren Spaß



Car-Boost, der auch bei unterschiedlich starken Konkurrenten spannende Duelle ermöglicht. Allerdings hätte man bei diesem Vorzeigetitel durchaus gegnerische Fahrzeuge bei geteiltem Bildschirm und einen Vierspieler-Splitscreen-Modus erwarten können, wie er beim N64 schon fast Standard, und selbst bei einigen PSX-Titeln zu finden ist. Für Import-Fans sicherlich noch uninteressant, zum Zeitpunkt des

Objekten, Slowdowns bemerkbar machen. Ein Problem, das sich allerdings erst dann als wirklich störend erweist, wenn man an Rekordzeiten arbeitet und die Grafik-Engine an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit treibt. Dann wird man gleichzeitig aber mit der unbestritten höchsten Spielgeschwindigkeit des Genres belohnt. Die winkenden und fotografierenden Zuschauer verschwimmen zu Schemen vor den Augen des Spielers, der sich voll und ganz auf die Strecke konzentrieren muß. Und in eben diesen angespannten Momenten fallen Ruckler, auch wenn sie nur Bruchteile einer Sekunde anhalten, doch auf.

Ebenfalls Anlaß zur Kritik gibt das extrem unrealistische Kollisionsverhalten der Rallyewagen. Prallt man auf ein vorausfahrendes Fahrzeug, wird man nicht abgebremst, sondern gleitet ohne erkennbaren Geschwindigkeitsverlust an ihm vorbei. Gewagte Überholmanöver auf engen Streckenab-



Dreamcast-Launches in Europa aber sicherlich eine Bereicherung, ist der Network-Modus, in dem man per Modem gegen bis zu drei Konkurrenten antreten kann (siehe Extrakasten). Die Konvertierung darf also zahlreiche neue Features aufweisen, die den Unterhaltungswert beträchtlich erhöhen.

Am Gameplay ist wenig auszusetzen. Die Steuerung, wahlweise analog oder digital, ist präzise und schnell beherrschbar. Doch *Sega Rally 2* hat auch zwei Schwachpunkte aufzuweisen, die im Genre der Rennspiele schwer wiegen. So ist die Framerate keineswegs konstant, so daß sich in engen Kurven, aber auch auf Geraden mit hoher Blicktiefe und somit vielen darzustellenden

schnitten sind somit vollkommen unnötig. Es geht viel einfacher, wenn man mit dem Kopf durch die Wand will. An dieser Stelle kann man einwenden, daß es bei einer Rallye sowieso nicht auf das Überholen ankommt, da die Teilnehmer mit großen Zeitabständen starten und sich auf der Strecke höchst selten begegnen – ein Umstand, dem bei Codemasters' *Colin McRae Rally* mit dem völligen Verzicht auf Konkurrenzfahrzeuge Rechnung getragen wurde. Diese Lösung ist sicherlich ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei, aber in jedem Fall konsequenter, als Geisterfahrer ins Rennen zu schicken, die stets der Ideallinie folgen und über keinerlei KI verfügen.

Sega hat es diesmal exzellent verstanden, ein Automatenpiel für den Heimgebrauch mit zahlreichen sinnvollen Neuerungen auszustatten, die den Unterhaltungswert langfristig sichern. Leider wurden gleichzeitig einige grundlegende Aspekte des Genres wie Framerate und Kollisionsverhalten aus dem Blick verloren. Dreamcast-Fans bekommen somit eine nicht ganz perfekte Arcade-Umsetzung geboten, die aufgrund der üppigen Zusatz-Features aber auf jeden Fall überzeugen kann. ■

XL-Wertung

85%

UMZUGSKARTON BEI NEXT LEVEL GESTRANDET!

Im Februar ist der Videospiele-
Fachhandel nrG Videogames um-
gezogen. Anlässlich dieser Feier-
lichkeit, wurde ein kompletter

Umzugskarton zur Verlosung im Kreise der neXt-Level-Leser bereitge-
stellt. nrG hat sämtliche aktuellen Artikel, aber auch jede Menge Raritä-
ten und Importe im Angebot. Dies gilt sowohl für Spiele als auch Kon-
solen, Merchandising-Artikel und Lösungsbücher. Umbauen sind kein
Problem für nrG, die neben Nintendo, Sega und Sony auch Neo•Geo,
3DO, PC Engine, Atari und Handhelds im Programm haben.

Wer sich den Laden anschauen möchte,
kann dies unter folgender Adresse tun:

nrG Videogames
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg

Natürlich betreibt nrG auch einen
Versandhandel.

Wer sich informieren möchte,
findet Anschluß unter 0 40/25 56 63.



ANLÄSSLICH DER NEUERÖFFNUNG VERLOST NRG VIDEOGAMES IN ZUSAMMENARBEIT MIT NEXT LEVEL FOLGENDE PREISE:

- drei Theme Hospital (PSX)
- drei Int. S. Soccer 98 Pro (PSX)
- drei Fluid (PSX)
- ein Turok 2 (N64)
- ein Star Wars: Rogue Squadron (N64)
- ein Final Fantasy Legend (GB)
- eine Alien-Action-Figur
- eine Resident Evil-Action-Figur
- eine Duke Nukem-Action-Figur
- eine Quake II-Action-Figur
- eine Tekken 3-Action-Figur
- zwei Turok-Action-Figuren
- ein Zelda-Action-Figuren-Set



Um an der
Verlosung teilzunehmen, genügt es,
eine ausreichend frankierte und mit dem richti-
gen Stichwort versehene Postkarte an folgende
Adresse zu senden:

neXt Level
Stichwort: „nrG Videogames“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einschluß ist der 16.04.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter
des X-plain Verlages und der Firma nrG Videogames sowie deren Angehörige dürfen an diesem
Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade niedrig angesetzt.
Bevor man den Arcade-Modus und alle zehn Meisterschafts-
jahre als erster beendet und somit die zwölf zusätzlichen
Wagen freigespielt hat, vergeht einige Zeit

Mystical Ninja 2 – starring Goemon



Der erste Level ist noch öde. Danach wird es viel interessanter

Info

Alle im Spiel vorkommenden Dialoge sind wahlweise in deutschen, englischen oder französischen Texten enthalten. Auf den japanischen Titelsong und Sprachausgabe während einiger Zwischensequenzen müssen PAL- und USA-NTSC-Besitzer jedoch verzichten. Eine derartige Lokalisierung wäre für Konami wohl zu zeit- und kostenaufwendig gewesen.

Gameplay: Back to the roots:

Eine gelungene Mischung aus bewährten 2D-Jump&Run-Elementen, knackigen Denkaufgaben und einer Portion skurrilen Humors. Unübersichtlichkeit und hektisches Scrolling an einigen Stellen sind ärgerlich, aber nicht katastrophal.

Präsentation: Ab und an treten Ruckler auf, die beim Spielen jedoch nicht stören. Ansonsten kann das Design bis auf die ersten Stages überzeugen. Musikalisch hört man typische Japan-Melodien in guter Klangqualität.

Speicherkapazität: 128 MBit

Controller Pak: Drei Spielstände werden auf sieben Seiten festgehalten.
Rumble Pak: ja



Kamera in die Ego-Perspektive. Weiterhin ist es möglich, sich in den insgesamt vier Städten minimal in den Hintergrund zu bewegen – so, wie es Anhänger der alten Teile herbeigeseht haben. Dort kann

Goemon, Ebisumaru, Yae und Sasuke geben sich erneut die Ehre: Nach dem Ausflug in die räumliche Jump&Run-Welt finden sie sich bei *Mystical Ninja 2 – starring Goemon* in der altbewährten Seiten-Scrolling-Umgebung wieder. Die gesamte Grafik besteht zwar aus Polygonen, doch das Spielprinzip ist dem der SNES-Vorgänger nachempfunden. Das bedeutet, in den Stages, die auf fünf Welten verteilt sind, sieht man die Helden immer von der Seite und rennt von links nach rechts und von unten nach oben, nicht aber in den Raum hinein. Ausnahmen gibt es dennoch. Während der Kampfsequenzen, in denen der Roboter Impact gesteuert wird, schaltet die



Yae kann sich wie im Vorgänger in eine Meerjungfrau verwandeln und somit tauchen

außerdem gespeichert, eingekauft und mit Personen geredet werden. Einige Leute stellen dem Spieler Aufgaben, die daraus bestehen, in einer bestimmten, zuvor gemeisterten Stage etwas zu finden oder gewisse Gegner zu erledigen. Für diese Mühen erhält man Pässe, die zum Weiterkommen benötigt werden.

In den eigentlichen Spielabschnitten wird Bewährtes geboten. Gut gemachte Jump&Run-Kost nach alter Schule mit einem nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad halten den Spieler für einige Zeit bei Laune. Dabei wurde die Grafik gewohnt bunt und im Comicstil gehalten. Viele Gegner und Zwischensequenzen verleiten zum Schmunzeln. Mit bloßem Durchlaufen ist es aber lange nicht getan. Abgesehen vom teilweise zu hektischen Scrolling und Objekten, die die Spielgrafik verdecken, kommt eine weitere Schwierigkeit hinzu. Neben schnellem Reaktionsvermögen und Fingerfertigkeit wird das Gehirn gefordert. Nicht umsonst stehen vier Charaktere zur Verfügung. Sie besitzen unterschiedliche Fähigkeiten wie tauchen, Steine zerschlagen oder Treppen bauen, die an vielen Stellen im Spiel gebraucht werden und einen Wechsel der Charaktere verlangen. Zusammen mit dem unterhaltsamen Zweispiel-Simultanmodus, in dem ein Charakter den zweiten unter anderem Huckepack nehmen kann, den originellen Rätseln und dem gelungenen Leveldesign bekommt der Käufer mit *Mystical Ninja 2* ein Jump&Run der oberen Güteklasse. Daß der viel zum eigenen Stil beitragende Titelsong sowie die Sprachausgabe (siehe Info-Kasten) gestrichen wurden, werden Fans der Serie aber nicht leicht verschmerzen können. ■

XL-Wertung
80%

PlayStation.

Playstation Dual Shock+	239,95
RGB-Kabel+Joypad+Verlängerung+Memory Card 15 Blocks	310,00
oder mit zweitem Dual Shock Pad	330,00
Controler Pad Verlängerung (unterstützt Rumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
PAL Converter	49,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Real Arcade Light Gun (alle Light Guns G-Con Kompatibel)	99,95
Sun Mem. Card 15 Blocks	19,95
Sun Mem. Card 30 Blocks	29,95
Sun Mem. Card 120 Blocks	36,95
Sun Mem. Card 360 Blocks	49,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
Blaze'n Blade	89,95
Breath of Fire III	89,95
Breath of Fire 3 Spec.Box	109,95
C&C Gegenschlag	89,95
Colony Wars II Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	89,95
Fifa 99	89,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Metal Gear Solid Premium Pack	189,95
Point Blank	89,95
Ridge Racer 4 (US)	119,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	119,95
Street Fighter vs Marvel Heroes (US)	129,95
Tekken III	89,95
Tenchu	89,95
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Wild 9+T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	119,95

NINTENDO 64

Nintendo 64+Mario64	239,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pak	69,95
Memory Card 1 Meg	29,95
Memory Card 4fach	34,95
Jolt Pack alle Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo & Kazooie	86,95
Ble Freaks	129,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mission Impossible	99,95
SOUTH PARK (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl.PAL Ver.)	99,95
WCW vs. NWO	129,95
World Tour	99,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

Dreamcast

Dreamcast	699,95
Joypad-Dreamcast	79,95
RGB-Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter	34,95
Blue Stinger	149,95
Geist Force	149,95
Sega Rally 2	149,95
Sonic Adventure	149,95
Virtual Fighter 3	149,95

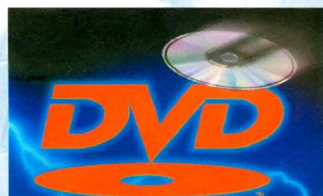
Merchandise

Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris & Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera & Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon&Licker	39,95
Resident Evil Figur - Claire & Zombi Cop	39,95
Resident Evil Figur - William Tekken	39,95
Tekken Key Chain	9,95
Tekken 3 Figuren	
Jin Kazama	39,95
Nina Williams	39,95
Paul Phoenix	39,95
Ling Xiaoyu in Set	39,95
Alle Figuren im Set	99,95
Metal Gear Solid	
Metal Gear Solid Player's Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95

Dreamcast

Platinum

Resident Evil Platinum	
Tekken 2 Platinum	
Tomb Raider Platinum	PUT 42.00
Herkules inkl. CD-Case	49,95
Mickey's Wild Adventures inkl. CD - Case	49,95



Scream 2 FSK 18



Liste für weitere DVD Titel telefonisch anfordern.

WWW.softcomgmbh.de

Weitere Titel günstig ab Lager Lieferbar

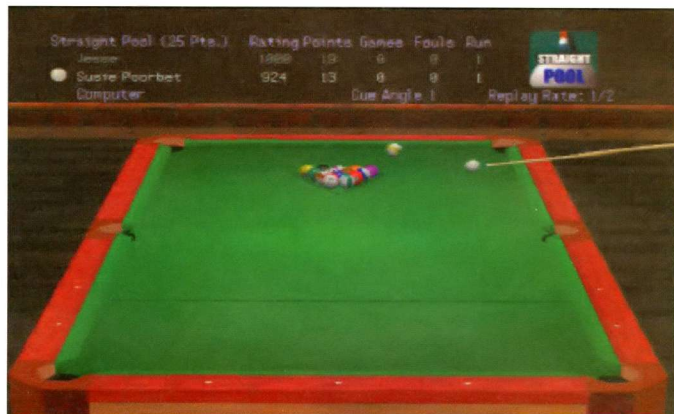
Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet. Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname



Überzeugende Billardatmosphäre kommt ausschließlich in der Tischansicht auf



Virtual Pool 64



Hierzulande müssen semiprofessionelle Billardspieler um die Anerkennung ihrer Sportart kämpfen. Nur wenige akzeptieren das „Kugelstoßen“ als leistungsorientierte Körper- und Geistesertüchtigung. Ein Grund dafür könnte die immer noch verbreitete Verquickung von Billard und Glücksspiel sein. Diesen Vorwurf muß sich VIS Interactives *Virtual Pool 64* mit Sicherheit nicht machen lassen.

Aufgrund seiner neun unterschiedlichen Pool-Varianten erfüllt das Spiel sogar einen Bildungsauftrag. Im Hilfsmenü läßt sich jederzeit eine kleine Regelkunde abrufen, sollte der Spieler wissen wollen, was Straight Pool oder Six-Ball ist. Kurz und treffend werden die Vorgaben erläutert, Vorkenntnisse sind deshalb nicht erforderlich.

Beginnt das Match, kann der Akteur seinen Blick per Analogstick über den Tisch schweifen lassen, mittels R-Taste auch eine Draufsicht

wählen. Die linke Schultertaste zeichnet Hilfslinien zur besseren Orientierung. Nachdem bestimmt wurde, ob und wieviel Effekt der Stoß haben, sowie an welcher Stelle die

Kugel getroffen werden soll, wird der Queue mit der Kombination aus A-Button und Analogstick bewegt. Ruft der Spieler in den Optionen die Kiebitz-Shot-Funktion auf, wird er zielsicher zum bestmöglichen Stoß geleitet.

Die gewählte Form der Steuerung ist ausgesprochen nachvollziehbar und trägt wie die High-Res-Darstellung und die authentischen Soundeffekte zum hohen Realitätsgrad dieser Billard-Simulation bei.

Virtual Pool 64 bietet eine große Palette an abgewandelten Spielformen, eine exzellente und leicht erlernbare Steuerung sowie eine extrem wirklichkeitsgetreue Umsetzung der physikalischen Gesetzmäßigkeiten, die für Bandenberechnung und abprallende Kugeln gelten. Wer sich allerdings auf ein aufwendiges Belohnungssystem, Preisverleihungen oder ein in vielen Punkten veränderbares Charakterprofil seines unsichtbaren Spielers freut, wird feststellen, daß VIS Interactive auf derlei Ergänzungen verzichtet hat. Dafür ist *Virtual Pool 64* eine nahezu perfekte und herausfordernde Sportumsetzung, deren Filzitsche Freunden des angeblichen „Kneipensports“ viel Vergnügen bereiten werden. ■



Shark Skins setzt sich aus den Pool-Varianten Three-Ball, Six-Ball und Nine-Ball zusammen

Info

Entwickler VIS Interactive sitzt seit fast drei Jahren an der Programmierung von *Earthworm Jim 3D* für das N64. Nachdem der Termin bereits einige Male nach hinten verschoben wurde, soll es nun endlich im Juni soweit sein.

Gameplay: Die präzise Steuerung per Analogstick erzeugt ein enorm realistisches Billard-Feeling. Abgesehen von alternativen Pool-Varianten bietet *Virtual Pool 64* aber keine weiteren Anreize.

Präsentation: Gestochen scharfe High-Res-Grafik und der astreine Klang kollidierender Kugeln geben das Sportgeschehen originalgetreu wieder. Musikalische Ablenkung fehlt dem Turnier allerdings.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Alle Spieldaten belegen 68 Seiten.
Rumble Pak: ja

XL-Wertung
80%

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
 Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

PSX - Spiele A-N:

- 5th Element 79,95
- A Bug's Life 79,95
- Abe's Exodus - Oddworld 2 79,95
- Acta Combati 79,95
- Acta Golf 3 79,95
- Acta Ice Hockey 02/03 79,95
- Acta Pool 79,95
- Acta Soccer 3 79,95
- Akuli 79,95
- Alundra 79,95
- Apocalypse 79,95
- Assault 59,95
- Asterix (03) 84,95
- Atlantis 79,95
- Aura Dreams 59,95
- B-Movie 69,95
- Bomphomets Fluch 2 79,95
- Burst Wars 59,95
- Blaze 74,95
- Blaze'n Blade 84,95
- Blood On 2 (03) 89,95
- Box Champions 79,95
- Brahma Force 79,95
- Breath of Fire 3 79,95
- Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur 99,95
- Buaky 59,95
- Bushido Blade 79,95
- Bust A Move 4 (02/03) 79,95
- Bust A Move 79,95
- Caesars Palace 2 79,95
- Cardinal Sun 69,95
- Castlevania 59,95
- Centipede (02/03) 89,95
- Civilization (03/04) 89,95
- Colin McRae Rally 79,95
- Colony Wars 2 84,95
- C&C Generals Ret 59,95
- C & C 2 Gegenstand 79,95
- Constructor & Memory Card 79,95
- Crash Bandicoot 2 & 3 79,95
- Drash Stalker (02/03) 79,95
- Devil Dice 74,95
- Dodge'n Arena 79,95
- Dreams (03/04) 84,95
- Driver (03) 84,95
- FIFA '99 84,95
- Fighting Force 79,95
- Final Fantasy 7 & dt. cd Special Edition 104,95
- Final Fantasy 7 dt. cd Special Edition 104,95
- Formel 1 '98 79,95
- Formel 1 '98 & Demo 79,95
- Gex 3D - Deep Cover 84,95
- Gekko(03/04) 84,95
- Global Dominion (02) 79,95
- Grab des Pharo 84,95
- Gran Turismo 79,95
- Gran Stream Saga (02) 79,95
- Guardians Crusade (03) 84,95
- Hard Edge (02/03) 84,95
- Hugo 84,95
- Int. Superstar Soccer 98 79,95
- Kessel (03) 79,95
- KKND (03) 89,95
- Kula World 79,95
- Liberio Grand 79,95
- Lone Soldier <> 59,95
- Medieval 79,95
- Mega Man Legends 79,95
- Mega Man X4 89,95

Metal Gear Solid & 1 MB Memory Card 99,95

Metal Gear Solid Special Edition 139,95

M. Owen's WLSoccer 98 74,95

Moto Racer 2 84,95

M. O. Domino Music 79,95

Nascar Racing '99 79,95

Wir haben über 70.000 PC- und Videospiele - Artikel auf Lager!

PSX - Spiele N-Z:

- NBA Live '99 79,95
- Need for Speed 3 79,95
- Need for Speed 4 (03) 84,95
- NHL Hockey '99 79,95
- Nightmare Creatures 89,95
- Nightmare Creatures - rales 89,95
- Ninja 84,95
- O.D.T. 74,95
- Pocket Fighters 79,95
- Point Blank 74,95
- Pool Hustler 84,95
- Populous - Beginning (03) 84,95
- Premier Manager '99 79,95
- Pro Pinball Big Race USA 74,95
- Psybadek 69,95
- Puma Street Soccer (03) 84,95
- R-Type Collection 79,95
- Resident Evil D.C. 89,95
- Retro Force (03) 84,95
- Retno Racer R 4 (03/04) 79,95
- Risiko 79,95
- Road Rash 3D 79,95
- Rogue Trip 69,95
- Rollapce (05.03.99) 84,95
- Rosco McQueen 69,95
- Running Wild (03) 79,95
- Sensible Soccer 79,95
- Sentiment Returns 79,95
- Shanghai (03) 89,95
- Silent Hill (03/04) TBA
- Small Soldiers 79,95
- Snow Racer '99 59,95
- Spawn 69,95
- Sports Car GT (03/04) 84,95
- Spyro the Dragon 79,95
- Stadt der verlorenen Kinder 79,95
- Street Hoverboard Racing 69,95
- Street Skier (03/04) 84,95
- Streetfighter Alpha 2 59,95
- Streetfighter Collection 79,95
- Streetfighter Collection 2 79,95
- Streetfighter X-pha 69,95
- Syndicate War 69,95
- Tai-Fu (03) 79,95
- Tank Racer (03) 84,95
- Tekken 3 89,95
- Tenchu 84,95
- Test Drive 5 79,95
- Test Drive Off Road 2 79,95
- Theme Hospital 84,95
- Tiger Woods '98 84,95
- Tiny Tim 74,95
- Tiny Tank (03) 84,95
- Toca Touring Car 2 84,95
- Tomb Raider 3 79,95
- Tommy Makinen Rally 59,95
- Treasure of the Deep 79,95
- Ubik (02/03) 89,95
- UEFA Soccer (02/03) 89,95
- Unholy War, The & Demo Blood-omen 2 74,95
- V.2000 59,95
- Versailles (02) 84,95
- Victory Boxing 2 89,95
- Vigilante 8 59,95
- Virtual Baseball 99 79,95
- Virus (03/04) 84,95
- Viva Fußball (02/03) 84,95
- War Games 84,95
- WCW vs WWF - The Thunder 69,95
- Wild Arms 69,95
- Wing Commander 4 59,95

X-Files The Game (04) 84,95

X-Files The Game (04) 84,95

X-Files The Game (04) 84,95

Yoyo's Puzzle Park (03) 89,95

X-Men vs Streetfighter Zero Divide 2 89,95

Figuren:

- Marvel & DC ab 24,95
- Resident Evil je 29,95
- Spawn je 29,95
- Star Wars ab 9,95
- Trubadur-Badeanzug 59,95
- Schuhmacher's Original Ferrari Auto-Model 59,95

Zubehör:

- 5 Spieler Adapter 54,95
- Antennenkabel 24,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitschalt & Programmierung) 39,95
- CD-Case 9,95
- Dual-Leerhüllen 10er Pack 8,95
- 2er-Schloß Controller ab 34,95
- E3 '98 Messe Video 29,95
- Gun "Dual!" 29,95
- Gun "Real-Arcade-tam" 79,95
- Gun & Laseraufsatz 59,95
- Joystick Adapter 79,95
- Joypad versch. Farben je 5,95
- Joypadverlängerung 5,95
- Lenkrad "V3" 119,95
- Link Kabel 79,95
- Memory Card 1MB je 14,95
- verschiedene Farben
- Memory Card Original 19,95
- Memory Card 2MB 29,95
- unkomprimiert
- Memory Card 8 MB 49,95
- unkomprimiert
- Memory Card 24 MB 49,95
- Mouse
- PSX-Rucksack 59,95
- RGB Kabel 14,95
- RGB Kabel Special 19,95
- Gincheschluß für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung
- SV 1107 Program Pad 34,95
- Ultra Tracer 49,95
- Xploder-Schummelmodul 79,95
- Adventure Mix 14,80
- Alundra DINA 19,80
- Final Fantasy 7 4C 19,80
- Final Fantasy 1000 Bilder 24,80
- Metal Gear Solid 4C 24,80
- Resident Evil & D.C. 4C 19,80
- Farbig & viele Bilder 14,80
- Tekken 1, 2 & 3 14,80

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Grid Run

nur 289,-

SONDERANGEBOTE: A - F

- Actual Golf 39,95
- Actual Golf 2 44,95
- Actual Ice Hockey <> 44,95
- Actual Soccer Club Edition 29,95
- Adidas Power Soccer Int. 49,95
- Air Race 44,95
- Allen Trolly dt/a/uncut je 39,95
- Armored Core 39,95
- A. Senra Kart Duel 1 & 2 je 44,95
- Big Breaks 49,95
- Black Dawn 29,95
- Blam Machinehead 29,95
- Blaze Blade 44,95
- Blood Ocean 44,95
- Bloody Road 44,95
- Bug Riders 44,95
- Caesars Palace 44,95
- Casper 44,95
- Circuit Breakers 44,95
- Command & Conquer 39,95
- Crash Bandicoot 39,95
- Crima Killer 44,95
- Critical Depth 29,95
- Criticism 39,95
- Crow The 39,95
- Cyber Zone 39,95
- Cyberpeds 29,95
- Darklight Conflict <> 29,95
- Dark Ocean - 29,95
- Darkstalkers 29,95
- Devils Deception 44,95
- Diablo 44,95
- Disc World 2 49,95
- Dragonheart 39,95
- Dynasty Warriors 29,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Formula Karts 39,95

SONDERANGEBOTE: F - Z

- Forsaken 39,95
- Frogger 39,95
- Future Cop LAPD 2100 44,95
- G-Darius 49,95
- Gex 3D 44,95
- Goal Storm 39,95
- Golden Goal 98 29,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Grand Theft Auto London 44,95
- Grid Run 29,95
- Hard Boiled 39,95
- Herc's Adventure <> 39,95
- Hercules 39,95
- Incredible Hulk 29,95
- Independence Day 29,95
- Int. Superstar Soccer Pro 39,95
- Iznogud 44,95
- Jersey Devil 39,95
- Johnny Bazookatone 39,95
- Jurassic Park 44,95
- Learnings Compilation 44,95
- Little Big Adventure 39,95
- Marvel Super Heroes 39,95
- MDK & Soundtrack 39,95
- Men in Battle & Chase 44,95
- Mickie's Wild Adv. 39,95
- Micro Machines V3 39,95
- Midnight Run 49,95
- Motor Racer (03) 44,95
- Motor Mash 44,95
- MTV Slamscape 39,95
- Nanotek Warrior 29,95
- Need for Speed 2 <> 49,95
- Newman Halls Racing 59,95
- NHL Powerplay Hockey 29,95
- NHL Powerplay Hockey 98 39,95
- One 44,95
- Overboard 29,95
- Pandemonium 39,95
- Pandemonium 2 39,95
- Parodius Deluxe 39,95
- Perfect Assassin 39,95
- Perfect Weapon 29,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy 49,95
- Premier Manager '98 49,95
- Rapid Racer 39,95
- Rascal 44,95
- Raven Project <> 29,95
- Rayman 39,95
- Reboot 44,95
- Resident Evil & Berater 44,95
- Return Fire 44,95
- Road Race 39,95
- Road Rash 44,95
- Robopit 29,95
- Shadowmaster 44,95
- Skull Monkeys 44,95
- Slam 'n Jam 29,95
- Soulblade 39,95
- Soviet Strike 39,95
- Spider 39,95
- Spot goes to Hollywood 29,95
- Star Gladiator 39,95
- Strike Point 39,95
- Striker 39,95
- Super Football Champ 39,95
- Super Match Soccer 39,95
- Super Puzzle Fighter 39,95
- Supersonic Racers <> 29,95
- Swagman 39,95
- Tekken 2 39,95
- Thunderhawk 2 29,95
- Thunderhawk 2 <> 49,95
- ungeschlittene PAL-Version
- Toca Touring Car 44,95
- Tomb Raider 39,95
- Tomb Raider 2 D.C. 44,95
- Total Drive 29,95
- True Pinball 39,95
- Tunnel B1 44,95
- V-Rally 44,95
- Vanale Heart Vents 44,95
- Verand 39,95
- View Point 39,95
- Warhammer 39,95
- W. Gretzky Hockey '98 39,95
- World Commander 4 49,95
- World Cup Golf 39,95
- World League Basketball 39,95
- Worms 39,95
- Wreckin' Crew 39,95
- X 2 39,95
- Zero Divide 39,95

...ständig neue Sonderangebote!

a = Ausländische Anbotung

*** geplante Neuheit / Preissenkung**

N64:

- Joypad "grau" 29,95
- Joypad "farbig" 39,95
- Joypadverlängerung 14,95
- Memory Card ab 19,95
- Nintendo 64 & Mario64 239,95
- Rumble Pak & Memory 19,95
- Rumble Pak & Memory 29,95
- 4MB Ram Erweiterung 59,95
- 1080" Snowboarder 84,95
- Air Boarder 64 99,95
- All Star Tennis '99 (02) 99,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Beetle Racer (03/04) 99,95
- Big Breaks "uncut" 109,95
- Blitz Corps 79,95
- Body Harvest 59,95
- Bombberman Hero 84,95
- Castlevania 64 (03/04) TBA
- Charly's Blast Chlg. (02) 99,95
- Chopper Attack 109,95
- Extreme G 2 89,95
- F1 World Grand Prix 79,95
- F-Zero X 79,95
- FIFA Soccer '99 (25.03) 109,95
- Flying Dragons (03.99) 109,95
- Gex 64 (02) 109,95
- GT 89,95
- Holy Magic Century 119,95
- Knife Edge 79,95
- Mario Party (03/04) 84,95
- Mission Impossible 99,95
- Mystical Ninja 119,95
- Nascar '99 89,95
- NBA Live '99 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL Breakaway '99 84,95
- Nintendo Smash Brothers 84,95
- Off Road Challenge 99,95
- Penny Racers (02) TBA
- Starshot 89,95
- Star Wars Rogue Sqd. 99,95
- Tetris 64 (03/04) 84,95
- Tour Gear Overdrive 99,95
- Turok 2 <> uncuto 99,95
- Twisted Edge Snowboard 99,95
- V-Rally 99,95
- Virtual Pool 109,95
- Wave Race 79,95
- WCW Nitro 64 (03/04) TBA
- WCW vs Revenge 119,95
- Wipeout 2097 109,95
- Zelda 64 99,95
- Zero Hour (19.03.99) 129,95

Franchise-Partner:

Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster

Tel.: 0251 - 5105789

Satum:

- Action Replay 59,95
- Antennenkabel 19,95
- Joypad "Interact" 39,95
- Joypad Innovation 19,95
- Joypad-Verlängerung 14,95
- Black Arena Toshinden 29,95
- Black Dawn 19,95
- Blam Machinehead 19,95
- Clockwork Night 2 29,95
- Command & Conquer 39,95
- Daytona USA 29,95
- Deep Fear 89,95
- Defcon 5 18,95
- Earthworm Jim 2 9,95
- FIFA Soccer '97 9,95
- Fighting Vipers 29,95
- Ghost Wars 39,95
- Grid Run 39,95
- Gun Griffon 19,95
- Hi Octane 14,95
- John Madden '97 14,95
- Krazy Ivan 14,95
- Learnings 3D 39,95
- Magic Carpet 29,95
- NBA Live '97 9,95
- NBA Live '97 9,95
- Pandemonium 49,95
- Road Rash 29,95
- Skeleton Warriors 19,95
- Soviet Strike 19,95
- Space Hulk 29,95
- Spot goes to Hollywood 29,95
- Streetfighter Alpha 19,95
- Streetfighter Alpha 2 39,95
- Streetfighter The Movie 19,95
- Theme Park 19,95
- Thunderforce 5 <> 119,95
- Vozira Valley Card 39,95
- Virtual Fighter Kids 29,95
- Virtual Racing 29,95
- Virtual On 29,95
- Virtual On - King Arms 39,95
- Worldwide Soccer '97 39,95

Super Nintendo:

- Donald in Maui Mallard 49,95
- Donkey Kong Country 2 39,95
- mit deutscher Anleitung
- Donkey Kong Country 3 49,95
- Earthworm Jim 2 39,95
- FIFA Soccer '98 29,95
- Incred. Crash Dummies 19,95
- Kirby's Dream course <> 39,95
- Lufia & Spielberater 39,95
- Marvel Super Heroes 49,95
- Mr. Do 39,95
- NBA Hangtime 39,95
- NHL Hockey '96 39,95
- Nigel Mansell World C. 49,95
- Primal Rage 29,95
- Samurai II Star 49,95
- Schlumpie, Die 2 49,95
- Star Trek Deep Space 29,95
- S. Empire Strikes Back 39,95
- S. Mario All Star 49,95
- Super Star Wars 49,95
- Terranigma 49,95
- Tetris Attack 39,95
- Tim in Tibet <> 19,95
- Timecop 39,95
- Tro Story 39,95
- Weapon Lord 39,95
- World Cup Striker 39,95
- Worldmaster Golf 19,95
- Worms 49,95

GameBoyColor:

- Gex (02.99) 54,95
- Hugo 2 1/2 (03) 54,95
- Men in Black (02.99) 54,95
- Pittall (02.99) 54,95
- ...und viele andere Games!

Wir führen auch:

- Game Boy, Mega Drive und CD, CD Rom, & Manga-Videos

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEK
Spieler:	1	Level:	14
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	ab April

Action/Adventure

Castlevania



Wer alle Level sehen will, muß mit beiden Charakteren spielen



WVON T. PARTETZKE
ehe, wenn sie losgelassen: Mit Vampiren ist nicht gut Kirschen essen. Manchmal sind Begegnungen aber nicht vermeidbar, schon gar nicht als Vampirjäger, und erst recht nicht, wenn es um Graf Dracula geht. Ist man auch noch um zwei Ecken mit der Belmont-Familie verwandt, werden diese Begegnungen ohnehin zur Verpflichtung. Also macht sich Reinhardt Schneider, eben jener Nachfahre der Belmonts, auf den Weg ins Schloß Castlevania, um den zu neuem Leben erwachten Grafen zur Strecke zu bringen. Mit seiner kamperprobten Peitsche erkundet er zunächst den Vorgarten der Residenz und wehrt sich gegen eine Schar von Skeletten und Fledermäusen. Da sich diese wie der Held in drei Dimensionen bewegen, wäre es unter normalen Umständen schwierig, sie zu treffen. Dank des automatischen Anvisiersystems wird diese Aufgabe jedoch erheblich erleichtert. Ein einfaches Spiel darf deswegen aber nicht erwartet werden. Geht es im ersten Level noch relativ gemächlich zu, so steigert sich der Schwierigkeitsgrad bereits in der zweiten Ebene, der Außenmauer des Schlosses, erheblich. Neben gefährlicheren Gegnern müssen diverse Fallen wie wegbrechende Plattformen, Fallbeile und Abgründe in Angriff genommen werden. Außerdem bringen verschiedenartige Rätsel die grauen Zellen in Schwung. Durch den Tageszeitenwechsel kommt eine weitere Problematik hinzu: Geister und Vampire treiben vermehrt nachts ihr Unwesen.

Raum für Denkaufgaben bietet dieses Feature ebenfalls. Beispielsweise lassen sich gewisse Türen erst öffnen, wenn es dunkel wird. Auch sind einige Personen, mit denen man reden muß, nur zu bestimmten Zeiten anwesend. Allerdings ist Vorsicht geboten: Da nahezu jede Figur im Spiel ein Vampir oder Dämon ist, sollte man niemandem vertrauen. Wenige von ihnen sind dem Helden tatsächlich freundlich gesinnt, andere geben es nur vor oder entpuppen sich erst spät als Gleichgesinnte. Einer der Dämonen ist ein Händler, der Items wie Energieauffrischung oder Gegengifte feilbietet.



Reinhardt ist Meister im Umgang mit der legendären Peitsche, Carrie wirft Feuerbälle

info

Sämtliche Bildschirmtexte werden für die hiesige Version ins Deutsche übersetzt. Die Sprachausgabe während einiger Zwischensequenzen bleibt hingegen englisch.

Gameplay: Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, wird in eine beklemmende, aber faszinierende Welt entführt. Zwei Charaktere mit unterschiedlichen Handlungsverläufen sorgen für ausreichend Langzeitmotivation.

Präsentation: Die stellenweise matschige und vernebelte Optik wird durch ein phantastisches Design und hervorragende Orchesterkompositionen aufgewogen.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Auf neun Seiten können drei Spielstände verwahrt werden.
Rumble Pak: nein



Während der Fahrt mit einer Schwebekugel sollte man Sprünge tunlichst vermeiden

Alternativ zur Spielfigur Reinhardt darf sich der Spieler für ein junges Mädchen namens Carrie Fernandez entscheiden. Statt eine Peitsche zu schwingen, schießt sie magische Feuerbälle ab, die automatisch in Richtung des nächsten Gegners fliegen. Beide Helden verfügen außerdem über eine zweite Waffe, die zwar schwächer, aber schneller ist. Zusätzlich können in Kerzen verborgene Extrawaffen wie Weihwasser, Äxte, Bumerangs und Messer eingesetzt werden. In diesen Kerzen finden sich zudem hin und wieder Upgrades für die Hauptwaffen, Diamanten, die als Munition für die Extras fungieren, Energie oder Geld.

Je nach gewähltem Charakter bekommt man teilweise andere Level und Zwischensequenzen zu Gesicht. Nicht jeder Spielabschnitt kann grafisch überzeugen, dafür aber vom Aufbau her. Auf ein dichtes, spannendes Ambiente und ein abwechslungsreiches, stimmungsvolles Level-Design wurde viel Wert gelegt. Der Spieler wird nahezu verzaubert und taucht ein in dieses Umfeld. Daher werden die negativen Aspekte kaum wahrgenommen: Eingangs fällt es schwer, sich mit der Steuerung anzufreunden. Die Charaktere scheinen sich träge und ungenau kontrollieren zu lassen. Nach einer gewissen Zeit gewöhnt man sich jedoch daran und kann jeden Sprung und jede Attacke punktgenau abstimmen. Ein weiteres Manko liegt in der Kameraführung, die nicht immer den optimalen Blickwinkel gewährt. Abgesehen davon stellt *Castlevania* einen würdigen, obgleich nicht ganz so vollendeten Nachfolger zu *Castlevania X - Symphony of the Night* (PSX) dar. Was die Serie schon immer ausmachte - Atmosphäre in Grafik und Sound, Abwechslungsreichtum in den Levels, Fairneß - findet sich auch dort wieder. ■



Vampire sind widerstandsfähige und gefährliche Zeitgenossen



einsteigerfreundlich

Für die Spieler mit weniger Übung im Umgang mit dem Joypad bietet *Castlevania* eine Easy-Schwierigkeitsstufe. Wer diese spielt, besitzt unendlich Geld, sprich, er kann sich bis an den Hals mit heilenden Extras ausstatten. Außerdem halten die Gegner weniger aus. Wie bei früheren Spielen ist dafür nach den ersten vier Levels Schluß. Die restlichen und interessantesten Stages bekommt man nur auf der Einstellung „Normal“ zu sehen.

XL-Wertung

85%

Hersteller:	Mitsui/Kemco	Entwickler:	Realtime Assoc.Inc.	Puzzlespiel
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	60 + 45	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Im Mehrspieler-Modus gilt es, möglichst viele Felder per Sprengung einzufärben



Weil sich eine Ölpfütze vor der Bombe befindet, kann Charlie diese nicht schieben

Charlie Blast's Territory



info

Entwickler Realtime Associates hat bereits unzählige Auftragsarbeiten ausgeführt. Dazu zählen unter anderem *Q*bert* für Game Boy, *Maniac Mansion* für NES, *Beavis and Butt-head* für SNES und *BUG!* für Saturn. Während der ersten drei Jahre nach der Firmengründung 1985 entwickelte Realtime mehr als 30 Spiele für Mattels Konsole Intellivision.

Gameplay: Das Spielprinzip zeichnet sich dadurch aus, daß es genretypisch durch einfache Mittel komplexe Situationen erschafft. Die Bedienung ist simpel, das Nachvollziehen der einzelnen Lösungswege mitunter schwierig, aber nie aussichtslos. Es hätten ruhig mehr als 60 Einspieler-Level sein dürfen.

Präsentation: Es ist wie bei *Tetris*. Ein Spiel muß nicht unbedingt berauschend aussehen, um zu fesseln. Musik und Effekte sind kaum vorhanden und sehr mäßig ausgefallen.

Speicherkapazität: 32 MBit
Speicheroptionen: Paßwort
Rumble Pak: ja

WVON F. BERG
er hat an der Uhr gedreht? *Charlie Blast's Territory* mutet grafisch wie ein Spiel aus der 16-Bit-Ära der Videospelgeschichte an. Auch das Spielprinzip ist nicht neu. Im Grunde handelt es sich um eine Variante des grandiosen Puzzlespiels *Bombuzal* (US-Titel: *Kablooey*). Dieses Game wurde ursprünglich für Amiga-Computer entwickelt und später für etliche Konsolen, unter anderem für das SNES, umgesetzt.

In der Rolle des Sprengmeisters Charlie muß der Spieler in 60 Leveln Bomben in die Luft jagen. Das Problem bei der Sache ist, daß man immer nur eine einzige bestimmte zünden kann. Daher ist es nötig, alle anderen Bomben so auf dem Spielfeld zu verschieben, daß sie sich durch eine Kettenreaktion gegenseitig zur Explosion bringen. Während dies anfangs noch recht einfach zu bewerkstelligen ist, kommen später erschwerende Elemente hinzu. Dazu zählen unter anderem Fließbänder, Bomben mit unterschiedlichen Reichweiten und Felder, die nicht oder nur einmal betreten werden können. Es reicht jedoch nicht, das Spielfeld insoweit zu verändern, daß theoretisch alle Sprengkörper explodieren können. Denn wer sich nun den Weg zum Zünder verbaut hat, schaut in die Röhre. Genauso übrigens wie derjenige, der die Hauptbombe zwar noch aktivieren, sich aber nicht mehr auf ein Feld bewegen kann, das nicht von den Detonationen erreicht wird. Alle Level müssen zudem innerhalb eines vorge-

gebenen Zeitlimits absolviert werden. *Charlie Blast's Territory* ist ein Puzzlespiel, das es phasenweise in sich hat. Viele der Rätsel erscheinen zunächst aussichtslos und sind nur durch komplexes Um-die-Ecke-Denken lösbar.



Der Mehrspieler-Modus gestaltet sich anders. Bis zu vier Spieler tummeln sich auf einer von 45 Spielarenen. Auf ihren Startfeldern wachsen ständig neue Bomben nach. Diese müssen nun geschickt platziert und gezündet werden. Jedes Feld, auf dem man eine Explosion herbeiführen

konnte, wird in der Farbe des eigenen Spielers eingefärbt. Die entsprechende Region kann allerdings nicht bis zum Spielende beansprucht werden, die Gegner haben die Möglichkeit, sie wieder umzufärben. Wer nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Felder erobert hat, ist Sieger. In der Survival-Variante scheidet man aus, wenn die eigene Figur mit in die Luft fliegt. Im Territory-Modus gibt es eine unbegrenzte Anzahl Leben, dafür gehen jedesmal alle eroberten Abschnitte verloren.

Die Programmierer von Realtime Associates haben mit *Charlie Blast's Territory* einen Titel entwickelt, der grafisch und akustisch nicht viel her macht. Spielerisch hat das Game aber eine ganze Menge auf dem Kasten. Sowohl der Einspieler- als auch der Mehrspieler-Modus bieten allen Genrefans den puren Spielspaß. ■

XL-Wertung

80%

MEDIAATTACK

PlayStation

Abe's Exoddus	neu	89,90
Actua Golf 3	neu	89,90
Actua Pool	neu	89,90
Actua Soccer 3	neu	85,50
Akuji - The Heartless	neu	89,90
All Star Tennis '99	neu	89,90
Apocalypse	neu	89,90
Asteroids	neu	79,90
Atlantis	neu	89,90
B-Movie	neu	88,00
Big Race USA (Pro Pinball)	neu	89,90
Blasto	neu	79,90
Blaze & Blade	neu	89,90
Box Champions	neu	89,90
Brunswick Bowling	neu	89,90
Bust A Groove	neu	89,90
C3 Racing	neu	89,90
Casars Palace II	neu	89,90
Colony Wars - Vengeance	neu	89,90
Constructor	neu	99,90
Cool Boarders 3	neu	89,90
Crash Bandicoot 3	neu	89,90
Devil Dice	neu	88,00
Dodgem Arena	neu	88,00
Libero Grande	neu	89,90
Mega Man Legends	neu	88,00
Mega Man X4	neu	88,00
Music	neu	89,90
Namco Museum 4	neu	89,90
NASCAR '99	neu	89,90
NBA Live '99	neu	89,90
NFL Xtreme	neu	89,90
Ninja	neu	89,90
O.D.T.	neu	89,90
Pet in TV	neu	89,90
Pocket Fighter	neu	89,90
Premier Manager 99	neu	89,90
Psychadok	neu	89,90
Rival Schools	neu	89,90
Rogue Trip	neu	89,90
Splatoon	neu	89,90
Super Mario Soccer	neu	89,90
Super Mario Tennis	neu	89,90
Tekken 3	neu	89,90
Tekken 4	neu	89,90
Tekken 5	neu	89,90
Tekken 6	neu	89,90
Tekken 7	neu	89,90
Tekken 8	neu	89,90
Tekken 9	neu	89,90
Tekken 10	neu	89,90
Tekken 11	neu	89,90
Tekken 12	neu	89,90
Tekken 13	neu	89,90
Tekken 14	neu	89,90
Tekken 15	neu	89,90
Tekken 16	neu	89,90
Tekken 17	neu	89,90
Tekken 18	neu	89,90
Tekken 19	neu	89,90
Tekken 20	neu	89,90
Tekken 21	neu	89,90
Tekken 22	neu	89,90
Tekken 23	neu	89,90
Tekken 24	neu	89,90
Tekken 25	neu	89,90
Tekken 26	neu	89,90
Tekken 27	neu	89,90
Tekken 28	neu	89,90
Tekken 29	neu	89,90
Tekken 30	neu	89,90
Tekken 31	neu	89,90
Tekken 32	neu	89,90
Tekken 33	neu	89,90
Tekken 34	neu	89,90
Tekken 35	neu	89,90
Tekken 36	neu	89,90
Tekken 37	neu	89,90
Tekken 38	neu	89,90
Tekken 39	neu	89,90
Tekken 40	neu	89,90
Tekken 41	neu	89,90
Tekken 42	neu	89,90
Tekken 43	neu	89,90
Tekken 44	neu	89,90
Tekken 45	neu	89,90
Tekken 46	neu	89,90
Tekken 47	neu	89,90
Tekken 48	neu	89,90
Tekken 49	neu	89,90
Tekken 50	neu	89,90
Tekken 51	neu	89,90
Tekken 52	neu	89,90
Tekken 53	neu	89,90
Tekken 54	neu	89,90
Tekken 55	neu	89,90
Tekken 56	neu	89,90
Tekken 57	neu	89,90
Tekken 58	neu	89,90
Tekken 59	neu	89,90
Tekken 60	neu	89,90
Tekken 61	neu	89,90
Tekken 62	neu	89,90
Tekken 63	neu	89,90
Tekken 64	neu	89,90
Tekken 65	neu	89,90
Tekken 66	neu	89,90
Tekken 67	neu	89,90
Tekken 68	neu	89,90
Tekken 69	neu	89,90
Tekken 70	neu	89,90
Tekken 71	neu	89,90
Tekken 72	neu	89,90
Tekken 73	neu	89,90
Tekken 74	neu	89,90
Tekken 75	neu	89,90
Tekken 76	neu	89,90
Tekken 77	neu	89,90
Tekken 78	neu	89,90
Tekken 79	neu	89,90
Tekken 80	neu	89,90
Tekken 81	neu	89,90
Tekken 82	neu	89,90
Tekken 83	neu	89,90
Tekken 84	neu	89,90
Tekken 85	neu	89,90
Tekken 86	neu	89,90
Tekken 87	neu	89,90
Tekken 88	neu	89,90
Tekken 89	neu	89,90
Tekken 90	neu	89,90
Tekken 91	neu	89,90
Tekken 92	neu	89,90
Tekken 93	neu	89,90
Tekken 94	neu	89,90
Tekken 95	neu	89,90
Tekken 96	neu	89,90
Tekken 97	neu	89,90
Tekken 98	neu	89,90
Tekken 99	neu	89,90
Tekken 100	neu	89,90
Tekken 101	neu	89,90
Tekken 102	neu	89,90
Tekken 103	neu	89,90
Tekken 104	neu	89,90
Tekken 105	neu	89,90
Tekken 106	neu	89,90
Tekken 107	neu	89,90
Tekken 108	neu	89,90
Tekken 109	neu	89,90
Tekken 110	neu	89,90
Tekken 111	neu	89,90
Tekken 112	neu	89,90
Tekken 113	neu	89,90
Tekken 114	neu	89,90
Tekken 115	neu	89,90
Tekken 116	neu	89,90
Tekken 117	neu	89,90
Tekken 118	neu	89,90
Tekken 119	neu	89,90
Tekken 120	neu	89,90
Tekken 121	neu	89,90
Tekken 122	neu	89,90
Tekken 123	neu	89,90
Tekken 124	neu	89,90
Tekken 125	neu	89,90
Tekken 126	neu	89,90
Tekken 127	neu	89,90
Tekken 128	neu	89,90
Tekken 129	neu	89,90
Tekken 130	neu	89,90
Tekken 131	neu	89,90
Tekken 132	neu	89,90
Tekken 133	neu	89,90
Tekken 134	neu	89,90
Tekken 135	neu	89,90
Tekken 136	neu	89,90
Tekken 137	neu	89,90
Tekken 138	neu	89,90
Tekken 139	neu	89,90
Tekken 140	neu	89,90
Tekken 141	neu	89,90
Tekken 142	neu	89,90
Tekken 143	neu	89,90
Tekken 144	neu	89,90
Tekken 145	neu	89,90
Tekken 146	neu	89,90
Tekken 147	neu	89,90
Tekken 148	neu	89,90
Tekken 149	neu	89,90
Tekken 150	neu	89,90
Tekken 151	neu	89,90
Tekken 152	neu	89,90
Tekken 153	neu	89,90
Tekken 154	neu	89,90
Tekken 155	neu	89,90
Tekken 156	neu	89,90
Tekken 157	neu	89,90
Tekken 158	neu	89,90
Tekken 159	neu	89,90
Tekken 160	neu	89,90
Tekken 161	neu	89,90
Tekken 162	neu	89,90
Tekken 163	neu	89,90
Tekken 164	neu	89,90
Tekken 165	neu	89,90
Tekken 166	neu	89,90
Tekken 167	neu	89,90
Tekken 168	neu	89,90
Tekken 169	neu	89,90
Tekken 170	neu	89,90
Tekken 171	neu	89,90
Tekken 172	neu	89,90
Tekken 173	neu	89,90
Tekken 174	neu	89,90
Tekken 175	neu	89,90
Tekken 176	neu	89,90
Tekken 177	neu	89,90
Tekken 178	neu	89,90
Tekken 179	neu	89,90
Tekken 180	neu	89,90
Tekken 181	neu	89,90
Tekken 182	neu	89,90
Tekken 183	neu	89,90
Tekken 184	neu	89,90
Tekken 185	neu	89,90
Tekken 186	neu	89,90
Tekken 187	neu	89,90
Tekken 188	neu	89,90
Tekken 189	neu	89,90
Tekken 190	neu	89,90
Tekken 191	neu	89,90
Tekken 192	neu	89,90
Tekken 193	neu	89,90
Tekken 194	neu	89,90
Tekken 195	neu	89,90
Tekken 196	neu	89,90
Tekken 197	neu	89,90
Tekken 198	neu	89,90
Tekken 199	neu	89,90
Tekken 200	neu	89,90
Tekken 201	neu	89,90
Tekken 202	neu	89,90
Tekken 203	neu	89,90
Tekken 204	neu	89,90
Tekken 205	neu	89,90
Tekken 206	neu	89,90
Tekken 207	neu	89,90
Tekken 208	neu	89,90
Tekken 209	neu	89,90
Tekken 210	neu	89,90
Tekken 211	neu	89,90
Tekken 212	neu	89,90
Tekken 213	neu	89,90
Tekken 214	neu	89,90
Tekken 215	neu	89,90
Tekken 216	neu	89,90
Tekken 217	neu	89,90
Tekken 218	neu	89,90
Tekken 219	neu	89,90
Tekken 220	neu	89,90
Tekken 221	neu	89,90
Tekken 222	neu	89,90
Tekken 223	neu	89,90
Tekken 224	neu	89,90
Tekken 225	neu	89,90
Tekken 226	neu	89,90
Tekken 227	neu	89,90
Tekken 228	neu	89,90
Tekken 229	neu	89,90
Tekken 230	neu	89,90
Tekken 231	neu	89,90
Tekken 232	neu	89,90
Tekken 233	neu	89,90
Tekken 234	neu	89,90
Tekken 235	neu	89,90
Tekken 236	neu	89,90
Tekken 237	neu	89,90
Tekken 238	neu	89,90
Tekken 239	neu	89,90
Tekken 240	neu	89,90
Tekken 241	neu	89,90
Tekken 242	neu	89,90
Tekken 243	neu	89,90
Tekken 244	neu	89,90
Tekken 245	neu	89,90
Tekken 246	neu	89,90
Tekken 247	neu	89,90
Tekken 248	neu	89,90
Tekken 249	neu	89,90
Tekken 250	neu	89,90
Tekken 251	neu	89,90
Tekken 252	neu	89,90
Tekken 253	neu	89,90
Tekken 254	neu	89,90
Tekken 255	neu	89,90
Tekken 256	neu	89,90
Tekken 257	neu	89,90
Tekken 258	neu	89,90
Tekken 259	neu	89,90
Tekken 260	neu	89,90
Tekken 261	neu	89,90
Tekken 262	neu	89,90
Tekken 263	neu	89,90
Tekken 264	neu	89,90
Tekken 265	neu	89,90
Tekken 266	neu	89,90
Tekken 267	neu	89,90
Tekken 268	neu	89,90
Tekken 269	neu	89,90
Tekken 270	neu	89,90
Tekken 271	neu	89,90
Tekken 272	neu	89,90
Tekken 273	neu	89,90
Tekken 274	neu	89,90
Tekken 275	neu	89,90
Tekken 276	neu	89,90
Tekken 277	neu	89,90
Tekken 278	neu	89,90
Tekken 279	neu	89,90
Tekken 280	neu	89,90
Tekken 281	neu	89,90
Tekken 282	neu	89,90
Tekken 283	neu	89,90
Tekken 284	neu	89,90
Tekken 285	neu	89,90
Tekken 286	neu	89,90
Tekken 287	neu	89,90
Tekken 288	neu	89,90
Tekken 289	neu	89,90
Tekken 290	neu	89,90
Tekken 291	neu	89,90
Tekken 292	neu	89,90
Tekken 293	neu	89,90
Tekken 294	neu	89,90
Tekken 295	neu	89,90
Tekken 296	neu	89,90
Tekken 297	neu	89,90
Tekken 298	neu	89,90
Tekken 299	neu	89,90
Tekken 300	neu	89,90
Tekken 301	neu	89,90
Tekken 302	neu	89,90
Tekken 303	neu	89,90
Tekken 304	neu	89,90
Tekken 305	neu	89,90
Tekken 306	neu	89,90
Tekken 307	neu	89,90
Tekken 308	neu	89,90
Tekken 309	neu	89,90
Tekken 310	neu	89,90
Tekken 311	neu	89,90
Tekken 312	neu	89,90
Tekken 313	neu	89,90
Tekken 314	neu	89,90
Tekken 315	neu	89,90
Tekken 316	neu	89,90
Tekken 317	neu	89,90
Tekken 318	neu	89,90
Tekken 319	neu	89,90
Tekken 320	neu	89,90
Tekken 321	neu	89,90
Tekken 322	neu	89,90
Tekken 323	neu	89,90
Tekken 324	neu	89,90
Tekken 325	neu	89,90
Tekken 326	neu	89,90
Tekken 327	neu	89,90
Tekken 328	neu	89,90
Tekken 329	neu	89,90
Tekken 330	neu	89,90
Tekken 331	neu	89,90
Tekken 332	neu	89,90
Tekken 333	neu	89,90
Tekken 334	neu	89,90
Tekken 335	neu	89,90
Tekken 336	neu	89,90
Tekken 337	neu	89,90
Tekken 338	neu	89,90
Tekken 339	neu	89,90
Tekken 340	neu	89,90
Tekken 341	neu	89,90
Tekken 342	neu	89,90
Tekken 343	neu	89,90
Tekken 344	neu	89,90
Tekken 345	neu	89,90
Tekken 346	neu	89,90
Tekken 347	neu	89,90
Tekken 348	neu	89,90
Tekken 349	neu	89,90

Info

Es stehen die Tennis-Stars Amanda Coetzer, Conchita Martinez, Jana Novotna, Jonas Björkman, Michael Chang, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten und Mark Philippoussis zur Auswahl.

Gameplay: Das präzise Platzieren der Bälle ist aufgrund der schwammigen Steuerung zu meist ein Glücksspiel. Eine Weltrangliste und reale ATP-Turniere werden schmerzlich vermisst.

Präsentation: Auch auf dem N64 ist die Grafik sehr übersichtlich und verzichtet auf jegliche Spielereien. Das Publikum macht sich mit Zwischenschnitten und klingelnden Handys bemerkbar.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: Ja, vier Spielstände.
Controller-Pak: nein
Rumble Pak: nein

Hersteller:

Ubi Soft

Entwickler:

Smart Dog

Sport
Spieler:

1-4 (simultan)

Level:

12 Spieler

Preis:

ca. DM 130

Erhältlich:

ab April

All Star Tennis '99



Fünf Monate nach der PSX-Version kommt nun auch die N64-Umsetzung auf den Markt. Spielerische oder inhaltliche Veränderungen zum Original sind nicht auszumachen. Unter den zwölf zur Auswahl stehenden Sportlern befinden sich acht echte ATP-Stars, deren reale Stärken nur zum Ausdruck kommen, wenn sie vom Computer gesteuert werden. Der Spieler selbst kann von der Schnelligkeit eines Chang oder der explosiven Kraft Krajiceks nicht profitieren. Neben allen gängigen Schlägen beherrschen die Damen und Herren auf dem Platz auch zwei ver-

schiedene Special-Moves, die den Ball beispielsweise über das halbe Feld be-

amen. Schwachpunkt der Steuerung ist das Bestimmen der Schlagkraft mit Hilfe des Analogsticks, was nur sehr ungenau gelingt.

Echte Turniere wie Wimbledon oder Roland Garros stehen nicht auf dem Programm, sondern lediglich Veranstaltungen, deren acht Teilnehmer und Bodenbeläge selbst bestimmt werden können. Auch eine Weltrangliste oder ATP-Saison fehlen. Statt dessen werden ein Arcade- und ein Bomb-Modus geboten, in dem jeder auf den Boden treffende Ball eine Bombe hinterlässt. Aufgrund der fehlenden Features und der schwammigen Steuerung ist AST '99 nur als zweitklassige Tennis-Simulation einzustufen, auch wenn für das N64 die Alternativen fehlen. ■



Keine spielerische Bereicherung: der Bomb-Modus

XL-Wertung
65%
Info


Micro Machines 64 Turbo lässt sich mit acht Personen spielen. Dabei teilen sich jeweils zwei Mitspieler ein Pad, was zu einem enormen Gedränge vor dem Fernseher führt, aber un- gemein spaßig ist.

Gameplay: Alleine bereitet Micro Machines 64 Turbo, genau wie seine Vorgänger, nur für kurze Zeit Vergnügen. Mit Freunden weiß es auch auf Dauer zu unterhalten.

Präsentation: Die Strecken wurden liebevoll gestaltet und mit witzigen Einfällen gespickt. Die Musik dudelt vor sich hin und stört nur selten.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: nein
Controller Pak: Auf acht Seiten kann der Fortschritt gespeichert werden.
Rumble Pak: ja

Hersteller:

Konami/Midway

Entwickler:

Codemasters

Rennspiel
Spieler:

1-8 (simultan)

Level:

48 Strecken

Preis:

ca. DM 130

Erhältlich:

im Handel

Micro Machines 64 Turbo



Schon auf Mega Drive und SNES sorgten die Micro Machines für riesigen Spaß, obwohl ihre Ausmaße doch eher winzig sind. Dadurch war es dem Spieler möglich, Rennen auf Küchen- und Billardtischen und im Slalom durch Tulpen in einem Garten zu fahren. Jetzt flitzen die kleinen Fahrzeuge auch auf dem N64 über den Bildschirm, wobei sich im direkten Vergleich zur PlayStation-Fassung (Test in XL 4/97, Wertung: 90 %) nicht viel getan hat.

Alle Strecken der PSX-Version wurden übernommen, und auch die Modi sind die gleichen ge-

blieben. So kommt es im Challenge-Modus darauf an, auf unterschiedlichen Strecken, möglichst als erster ins Ziel zu kommen. Im Kopfan-Kopf-Rennen geht es hingegen darum, den Gegner so weit hinter sich zu lassen, daß er aus dem sichtbaren Bildschirmbereich verschwindet, wodurch man einen Punkt erhält. Wer am Ende von drei Runden die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Sieger.

Neu ist die Möglichkeit, die Geschwindigkeit der Fahrzeuge dem Können des Spielers in fünf Stufen anzupassen. Dadurch haben Anfänger eine reelle Siegeschance und Profis auf der Turbo-Stufe eine echte Herausforderung. ■



Rennen auf dem Tisch gibt es nur bei Micro Machines

XL-Wertung
80%

JE 15,-DM



Extension	Link	Memory
Kabel	Kabel	Card 1MB

Agent Armstrong	39,00 DM
Croc-Legend of Decent 2	47,00 DM
Formula Karts	49,00 DM
Forsaken	47,00 DM
French Rich 98	49,00 DM
Gex 2 3D	46,00 DM
Grand Theft Auto N/A Live 98	45,00 DM
Return Fists	49,00 DM
Rock n Roll Racing	49,00 DM
Skull Monkeys	46,00 DM
Skull Monkeys	49,00 DM
Test Drive 4	46,00 DM
Toca Touring Car	46,00 DM

Bugs Live	87,00 DM
Abe's Exoduss	87,00 DM
Actua Golf 3	85,00 DM
Actua Pool	87,00 DM
Actua Soccer 3	85,00 DM
Akkuji-The Heartless	92,00 DM
Apocalypse	88,00 DM
Asteroids 3D	73,00 DM
Atlantis	87,00 DM
Blasto	77,00 DM
Blaz'n Blade	92,00 DM
Blue Lines*	79,00 DM
B-Movie	86,00 DM
Box Champions	87,00 DM
Breat of Fire 3	92,00 DM
Just a Grove	85,00 DM
C 3 Racing	85,00 DM
Casino- World of Gambling 2	85,00 DM
Centipede*	92,00 DM
Colony Wars Memory	85,00 DM
Constructor inkl.VengeanceCard	92,00 DM
Cool Boarders 3	85,00 DM
Crash Bandicoot 3	85,00 DM
Devil Dice	79,00 DM
Dogmen Arena	85,00 DM
Eliminator	87,00 DM
Fifa Soccer'99	87,00 DM
Formel 1'98	92,00 DM
Global Domination*	87,00 DM
Hugo	88,00 DM
Legend	85,00 DM
Libero Grande	85,00 DM
Megaman X4	89,00 DM
Megamann Legends	89,00 DM
Metal Gear Solid	92,00 DM
Monkey Hero	89,00 DM
Monster Speed*	89,00 DM
Music	85,00 DM
Nascar Racing 99	87,00 DM
NBA Live '99	87,00 DM
NFL Extreme	79,00 DM
Ninja-Shadow of Darkness	92,00 DM
O.D.T.	85,00 DM
Pocket Fighter	88,00 DM
Premier Manager 99	87,00 DM
Pro Pinball - Big Race USA	85,00 DM
Psybadek	85,00 DM
Rival School	88,00 DM
Rogue Trip	86,00 DM
Running Wild*	79,00 DM
Shadow Gunner	85,00 DM
Shanghai True Valor*	92,00 DM
Small Soldiers	87,00 DM
Tenchu	88,00 DM
Test Drive 4x4	87,00 DM
Test Drive 5	87,00 DM
The Grandstream Saga*	79,00 DM
Tiger Woods	89,00 DM
Trica Touring Car 2	88,00 DM
Tomb Raider 3	89,00 DM
Ubik*	89,00 DM
Victory Boxing 2	79,00 DM
Wild Arms	88,00 DM

Weitere Spiele auf Anfrage



RGB Kabel
9,99

**SUPER CHIP
UND
RGB KABEL
19,-**



1800 Snowboarding
 Air Border 64
 Body Harvest
 Bomberman Hero
 Bust Bumble
 Bust a Move 3
 Centre Court Tennis*
 Chopper Attack
 Extreme G 2
 F1 World Grand Prix
 F-Zero X
 GASP
 Gex 2*
 Glover
 Holy Magic: Century
 Iggy's Rocking Balls
 Int.Superstar Soccer '98
 J.Madden NFL '99
 Knife Edge
 Legend of Zelda
 Mission Impossible
 Nascar '99
 NBA Jam '99*
 NBA Live '99
 NFL Quarterback Club '9
 NHL Hockey '99
 NHLBreakaway '99*
 Off Road Challenge
 Rakuda Kids
 S.C.A.R.S.
 Silicon Valley
 Star Wars - Rogue Squadron*
 Starshot
 Top Gear Overdrive
 Turck 2
 Turck2 -uncut -
 V-Rally '99
 WCW vs. NWO Revenge
 Wialae Country Club Golf
 Wipe Out 64*



Grundgerät
Jap. 759,-
kl. Spannungswandler
779,-



Joypa
85,-

VMS Memory Card	75,00 DM
Spannungswandler	29,00 DM
RGB-Kabel inkl.Colorbooster	149,00DM
(Kein RGB-Umbau mehr nötig)	
Games	

Virtua Fighter3	139,00 DM
Godzilla Generation	139,00 DM
Pen Pen Triatlon	139,00 DM
July	139,00 DM
Incoming	139,00 DM
Tetris 4D	129,00 DM
Sonic Adventure	139,00 DM
Sengoku Turb	139,00 DM
Shinki World Evolution	139,00 DM
Sega Rally 2	139,00 DM

Siggi's Toy-Shop

**ANKAUF-VERKAUF-VERLEIH
VIDEOSPIELE
FELDSTR.53
21335 LÜNEBURG**

PLAYSTATION
UMBAUSERVICE
Umbau in 24 Std.
49.-

PLATINIUM SPIELE

44,44



Dual Shock
35,-

Die Multinormstation

Playstation SCPH-7502c
Inkl. Dual Shock Controller,
RGB Multinorm Umbau
 Zum spielen von
 US und Japanimporten
 und Deutschen Spielen.
Nur 299,-



Hit Tip

PLAYSTATION
SCPH 7502
INKL.UMBAU
+2.DUAL SHOCK
+1 MB MEMORY CARD
349,-



Pal Booste
39,-



Xploder
79,-

Joypad	19,-
Memory Card 2Meg-30 Block	29,-
Memory Card 8Meg-120 Block	35,-
PSX-Maus	39,-
Rf-Unit	35,-
RGB Kabel Pro	19,-

Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu PSX BOOTMASTER

Nur Unstaubliche 59,99

Nur Unglaubliche 59,99

Lösungshefte je 14,80

Abe's Oddysee	Kings Field
Alien trilogy	Legacy of Kain
Alundra	MDK
Alone in the Dark 1-3	Medi Evil
Ark of Time	Men in Black
Baphomets Fluch 1	Nightmar Creat
Baphomets Fluch 2	One
Batman & Robin	Pax Corpus
Battle Arc, Tosh.1&3	Resident Evil 1
Blazing Dragons	Resident Evil DC
Blaze & Blade*	Riven
Breth of Fire 3	Spawn
Casper	Suikoden
Chron. Of the Sword	syndicate Wars
Clock Tower	Tekken 1&2&3
C & C 1	The Note
C & C 2	The Last Report
C & C:Gegenschlag	Tomb Raider 1
Crash Bandicoot 3*	Tomb Raider 2
Cyberia	Turok
D	Turok 2
Deathtrap Dungeon	Vandal Hearts
Diablo	Wild Arms
Diskworld 1	Warhammer.D.O
Diskworld 2	Wild 9's
Exalibur	Wing Com. 3&4
Final Fantasy 7	WWF:Warzone
G-Police	X-Com:Terror
Gex 3D & Rayman	z.
Heart of Darkness	Zelda
Herc's Adventure	

Weitere Lösungshefte vorhanden

**Deutsche
Lösungsbücher
in Farbe**

Banjo & Kazooie [24,80]
Colony Wars 2 [24,95]
Dethtrap Dungeon [19,95]
Final Fantasy 7 [29,80]
Mission Impossible [24,80]
Tekken 3 [24,95]
Tomb Raider 1 [19,95]
Tomb Raider 2 [19,95]
Tomb Raider 3 [19,95]
Yoshi's Story [29,80]

**Englische
Lösungsbücher
je 35,00**

Breath of Fire 3
 Crash Bandicoot 2
 Gex 3D
 Gran Turismo
 Metal Gear Solid
 Mission Impossible
 Parasite Eve
 Saga Frontier
 Tekken 3
 Tenchu
 WWE Warzone

HÄNDLERANFRAGEN UNTER FAX: 0 41 31 - 73 56 87

FON: 0 41 31 - 76 04 62

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	EA Sports	Sport
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	246 Mannschaften	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

FIFA 99



Das Abwehrverhalten der CPU-Spieler ist deutlich intelligenter geworden



FVON S. KRÄMER
IFA, UEFA, das Internationale Olympische Komitee und Franz Beckenbauer liegen im Clinch über die Einschätzung, wie viele sportliche Großereignisse unser Erdball und seine Bewohner wohl vertragen mögen. Unabhängig vom Ausgang dieser zusätzlich von Spendenaffären überschatteten Debatte hat EA entschieden, für die N64-Kicker weiterhin jedes Jahr mindestens ein Großturnier auszurichten.

Vergangenes Jahr hatte EA einer vollwertigen und guten Fußball-Simulation die deutlich abgespeckte WM-Sonderausgabe *Frankreich 98* folgen lassen, die ausschließlich die 32 Teilnehmer der Endrunde aufbot. Das diesjährige Sequel steht in der Tradition von *FIFA 98 - Die WM-Qualifikation* und bietet neben der umfangreichen Teamauswahl deutliche Verbesserungen im Bereich Spielsteuerung. Da auch die ohnehin starken Sei-

ten der 'EA-Soccer-Line' aufgewertet wurden, kann man den Entwicklern bescheinigen, daß ihnen mit *FIFA 99* mehr als nur ein Update gelungen ist.

Das gößte Manko des Vorgängers, die lästigen Verzögerungen zwischen Befehlseingabe und Ausführung selbiger durch die anvisierte Spielfigur, gehört endlich der Vergangenheit an. Geschmeidig und unmittelbar reagieren die Polygonkicker jetzt auf jeden Tastendruck. Passen, Flanken, Ablage und Dribbling, Standardrepertoire eines jeden Fußballers, lassen sich leicht und nahezu intuitiv abrufen. Andere Aktionen wie Schwalbe oder Foulspiel verlangen dagegen eine gewisse Eingewöhnungszeit. Anfänger und Gelegenheitsspieler werden sicher erst einige Zeit im Trainingslager zubringen, bevor ihr Team den ersten erfolgreichen Doppelpaß ausführt, da die meisten Tasten mehrfach belegt sind und noch

Info

Im Optionsmenü können Besitzer des Expansion Paks die Auflösung von 640 x 240 auf 640 x 480 Pixel boosten. Mit dem Effekt, daß die ohnehin gute Optik kaum verbessert wird, die Framerate im Gegenzug dafür spürbar sinkt.

Gameplay: Die Steuerung ist gegenüber dem Vorgänger deutlich nachvollziehbarer, erfordert aber Training. Langzeit-

spaß wird durch den Mehrspieler-Modus und zahlreiche Mannschaften in diversen Ligen garantiert.

Präsentation: Flüssige Animationen, ein optionaler High-Res-Modus und feine Stadiotexturen erzeugen Fernsehoptik. Der Fatboy-Slim-Soundtrack und die Effekte sind wie gewohnt sehr gelungen. Kommentare zum Spiel gibt es nur in Englisch.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Spielstand und andere Daten belegen 122 Seiten.
Rumble Pak: ja





Wunderschöne Stadionperspektiven erzeugen in Kombination mit geschmeidigen Spieleranimationen echte Fernsehatsmosphäre. Auch nach Stunden des Spiels läßt sich noch etwas Neues entdecken



Stramme Schüsse beulen das Tornetz aus. Realismus bis ins letzte Detail

teilweise miteinander kombiniert werden können. Hat sich der Spieler aber durch diese Lernphase „gequält“, wird er mit einem breiten Technikspektrum entschädigt.

Der integrierte Trainingsmodus bietet zu diesem Zweck vorgefertigte Übungseinheiten mit einstellbarer Teamgröße für Angriff und Verteidigung sowie für die Standardsituationen Freistoß und Elfmeter. Das Gameplay wurde nicht nur in puncto Steuerung verbessert, auch das mannschaftliche Zusammenspiel der computergelenkten Mit- und Gegenspieler entspricht nun mehr der simulierten Vorlage. Blinde Pässe in den leeren Raum sind eine Seltenheit geworden, da die Bälle entweder in den Lauf gespielt werden oder der anvisierte Kollege dem Zuspiel entgegenläuft. Die Kontrahen-



ten gehen ebenfalls sehr engagiert, aber meistens fair in die Zweikämpfe und sind schon auf dem Amateurlevel ein echter Prüfstein. Dafür beeilen sich die eigenen Mannen, das Rund auf der Stelle zurückzuerobieren, was den actionreichen Partien ihren speziellen Charakter verleiht.

Die Game-Engine läuft flüssiger denn je, lediglich lange Pässe oder Abschlüsse führen zu leichten Rucklern, die allerdings keinen störenden Einfluß auf das Spiel haben. Der gute Eindruck, den die Sound-FX, der *Rockafellaskank* von Fatboy Slim in den Zwischenmenüs sowie die realistischen Fan-Gesänge hinterlassen, wird durch das Fehlen deutscher Sprachausgabe geschmälert. Schade, da die PSX-Version durch die Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch noch an Atmosphäre gewonnen hat (vgl. Test in XL 2/99, Wertung: 95 %).

Dank der aufwendigen Präsentation, der spürbar verbesserten Spielbarkeit und der offiziellen Weltverbands-Lizenz hat sich FIFA 99 zu einem ernsthaften Konkurrenten für ISS 98 gemauert. EAs Soccer-Sim stellt ein atmosphärisches Meisterwerk dar, das Genre-Fans begeistern wird. ■

Sp.	S.	N.	U.	M.	T.	ST	Pkt.
1	FC Barcelona	2	2	0	1	1	6
2	Real Madrid	2	2	0	1	1	6
3	Bayern München	2	1	1	0	1	5
4	Paris SG	2	1	1	0	1	5
5	Inter Mailand	2	1	1	0	1	5
6	Manchester United	2	1	1	0	1	5
7	Chelsea	2	1	1	0	1	5
8	Liverpool	2	1	1	0	1	5
9	Manchester City	2	1	1	0	1	5
10	West Ham	2	1	1	0	1	5

Uli Hoenes' verschwundene Elfer macht FIFA 99 nicht rückgängig, aber seine Euro-Liga ist dabei

bonus-editor

Trotz der kostenintensiven FIFA-Lizenz spendiert EA seiner Fußballreihe erneut einen zusätzlichen Editierungsmodus. Spielerwechsel auf nationaler oder internationaler Ebene können problemlos nachträglich berücksichtigt werden. Die Erstellung von Phantasiespielern ist natürlich ebenso möglich.



Im Team-Editor-Modus läßt sich die farbliche Zusammenstellung der Heim- und Auswärtstrikots aller Mannschaften individuell ändern.



XL-Wertung

90%



Hersteller: Nintendo
 Spieler: 1-4 (simultan)
 Preis: ca. DM 100

Entwickler: Hudson Soft
 Level: 11/über 50 Mini-Games
 Erhältlich: im Handel

Spielesammlung



MARIO PARTY



Phantastisch verzerrt: Wer baut das Gesicht in der Mitte am besten nach?

Info



Sämtliche Mini-Games werden entweder einer gegen alle, zwei gegen zwei oder jeder gegen jeden ausgetragen und reichen von Rätselaufgaben bis hin zu spannenden Schlittenrennen und witzigen 'Fights' nach dem K.-o.-System.

Gameplay: Die Idee der Einbindung zahlreicher Mini-Games in die Mehrspieler-Modi zur Auflockerung des eigentlichen Brettspiels ist famos. Nicht alle Einlagen sind gelungen, für erfrischende Abwechslung ist aber gesorgt. Der Solo-Modus reizt hingegen nicht so stark. Erfreulich ist, daß es sogar deutsche Bildschirmtexte gibt.

Präsentation: Vom grafischen Mittelmaß sollte sich niemand die Laune verderben lassen. Schließlich machen die Spiele Spaß, und das ist die Hauptsache. Musikalisch sind lediglich die Mini-Games unterlegt, und die Stücke wiederholen sich von Zeit zu Zeit.

Speicherkapazität: 256 MBit
Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein
Rumble Pak: ja

Internet-Adresse:
<http://www.marioparty.com>



MARIO ist zurück, und er hat ein paar seiner Freunde im Schlepptau. Eigentlich wollten sie nur zusammen eine Party feiern, doch als sie begannen, über ihre gemeinsamen Abenteuer zu plaudern, stellten sie sich plötzlich die Frage, wer denn nun eigentlich der größte Superstar unter ihnen sei. Daraufhin folgte der spannendste Wettstreit, den Nintendo Videospielhelden bislang erleben durften.

Alles beginnt in einem kleinen Pilzdorf mit vier bunten Häuschen, einem Fluß, auf dem ein Floß



Noch ist alles offen: Keiner der vier Spieler besitzt zur Zeit einen der begehrten Sterne

dümpelt, und einer aus Mario-Spielen bekannten Warp-Röhre. Die Idee hinter dem Spiel ist einfach und genial. In jeder Runde wird ausgewürfelt, wie weit die eigene Figur auf dem Spielbrett (eines von insgesamt elf) ziehen darf. Je nachdem, auf welchem Feld man landet, gewinnt man Münzen hinzu, verliert welche oder muß eine Aufgabe erfüllen. Diese Einlagen sind es, die stundenlangen Spaß für alle Beteiligten garantieren. Im Solo-Modus benutzt man das Floß, spielt man mit Freunden, springt man einfach in die Röhre, und die spannende Party kann beginnen.

Das Brettspiel

Wenn man allein gegen mehrere Computer-Gegner oder auch zusammen mit bis zu drei Freunden spielt, stehen verschiedene Welten zur Auswahl. Zu Beginn gibt es davon sechs, wobei jede einem der Helden zugeordnet ist. Donkey Kongs Dschungelabenteuer, Marios Regenbogen-schloß oder Yoshis Tropeninsel – jeder Schauplatz ist grafisch unterschiedlich ausgefallen und enthält andere Geheimnisse und Extras. Im Dschungel werden einige Passagen von großen lebendigen Felsen versperrt, die erst nach der Bezahlung von zehn Münzen den Weg freimachen, und in Warios Canyons müssen die Spieler Kanonen erreichen, mit deren Hilfe die Figuren im hohen Bogen auf andere Plattformen geschossen werden können.

Die Regeln

In jeder Runde muß jeder Spieler einmal gegen einen Würfel springen, der sodann die Anzahl der Schritte (von eins bis zehn) anzeigt, die man ziehen darf. Mit Spannung wird verfolgt, auf welchem Feld die Figur wohl landen wird und welche Auswirkungen dies hat. Nur wer auch ein wenig Würfelglück hat, kann bei Mario Party am Ende das Siegerpodest erreichen. Denn wenn zum Schluß die meisten Münzen und Sterne gehören, der wird der größte Superstar sein.

Die Extrafelder

Ein echter Superstar zu werden, ist aber gar nicht so einfach. Das müssen auch Donkey Kong, Luigi, Mario, Prinzessin Toadstool, Yoshi und Wario einsehen, denn an manchen Punkten warten knifflige Aufgaben, die gelöst werden müssen, will man nicht mit Münzabzug bestraft werden.



Auf den Feldern des Oberbösewichts Bowser werden dem Spieler stets Münzen abgezogen, durch gutes Abschneiden in einem Mini-Game kann deren Anzahl jedoch reduziert werden. Die Fragezeichen-Felder bedeuten in jeder Welt etwas anderes und haben nicht immer nur negative Auswirkungen. In Donkey Kongs Dschungel rollt zum Beispiel eine riesige Felskugel in bester Indiana-Jones-Manier hinter der jeweiligen Figur her und scheucht diese zurück zum Start. Dabei ist die Flucht sehr witzig in Szene gesetzt. Landet ein Spieler genau auf einem Sternchen-Feld oder läuft darüber hinweg, hat er die Möglichkeit, für 20 Münzen einen Stern zu kaufen. Je mehr Sterne eine Figur besitzt, desto näher rückt der Sieg.



Die Mini-Games

Nach jeder Runde folgt die sogenannte Mini-Game-Time. In kleinen dreidimensionalen Spielen können durch Geschick, Glück und manchmal auch gutes Erinnerungsvermögen weitere Münzen gewonnen werden. Insgesamt gibt es über 50 dieser abwechslungsreichen und höchst unterschiedlichen Einlagen, wodurch Spannung und Spielfreude garantiert sind. Vor jedem Wettstreit wird genau erklärt, wie die Figuren zu steuern sind, und dies lässt sich sogar zuvor ausprobieren.

Zum Beispiel beim Tautziehen über einer Schlucht kommt es darauf an, den Analogstick so schnell wie möglich im Kreis zu bewegen, um die Gegner in den Abgrund stürzen zu lassen. Beim Tauchen nach Schätzen geht es eher ums Geschick, da die schweren Kisten an Quallen und einem finster dreinschauenden Hai vorbei an die Wasseroberfläche transportiert werden müssen. Mehrere Spielen erfordern ein gutes Gedächtnis, da man dabei zum Beispiel per Stampfattacke verdeckte Holzpfähle in die Erde treiben muß, ohne die spitz gefeilten zu erwischen. Diese konnte man sich vorher aber nur fünf Sekunden lang einprägen.

Gelegentliche Ausfälle beteiligter Spieler sind keine Seltenheit, schließlich kann man nicht gleichzeitig geschickt auf Pilzen herumhüpfen und nebenbei einen Lachanfall verkraften. Es kann aber auch durchaus passieren, daß sich in einem Spiel, in dem eigentlich jeder gegen jeden

antreten sollte, drei Mitspieler gegen den Führenden verbünden, damit dieser nicht noch mehr Münzen einheimst. Entsprechende Rache läßt dann meist nicht lange auf sich warten. Die



Steuerung der Figuren ist in allen Mini-Games recht einfach gehalten, und wilde Trigger-Aktionen sowie feinfühliges Lenkmanöver wechseln sich ab. Mario Party zeigt sich als eines der witzigsten und unterhaltsamsten Gruppenspiele der jüngsten Zeit. Probiert es aus!

Die Abrechnung

Nachdem alle Runden gespielt wurden, entscheidet sich, wer der eigentliche Superstar unter den Helden ist. Am Schluß gibt es noch jeweils einen Stern für den Spieler, der insgesamt die meisten Münzen eingesammelt hatte, und für den Spieler, der am besten in den Mini-Games abschnitt. Schließlich erhält noch einen Stern, wenn am häufigsten auf Extrafelder kam.

Das Solo-Spiel

Im Solo-Modus müssen alle Spielchen gemeistert werden, wobei man sich auf einer Insel den Weg durch neun Welten bahnt.

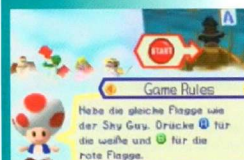
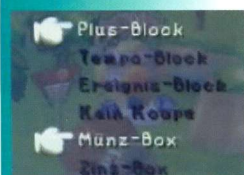
Durch bestandene Prüfungen wird die Anzahl der Leben aufgestockt. Der Solo-Modus ist natürlich nicht so unterhaltsam wie das Spiel in geselliger Runde, weiß aber auch zu fesseln. Außerdem bietet die Insel die Möglichkeit, alle Mini-Games zu trainieren, um im Wettkampf gegen Freunde besser abzuschnitten.

Mario Party macht alleine und besonders mit Freunden riesigen Spaß und trägt seinen Namen zu Recht. Die unterschiedlichen Konstellationen, in denen die Spielchen ausgefochten werden können, erhöhen die Spannung und fördern den Teamgeist, wenn die zwei Schwächsten gegen die zur Zeit Führenden antreten müssen. Schadenfreude ist allgegenwärtig, und immer wieder warten nette Überraschungen, die Mario Party so schnell nicht langweilig werden lassen. Let's have a party, Mario! ■



alles klar!

Die PAL-Version wartet mit deutschen Hinweisen und Optionstexten auf. Steuerung und Ziel eines Spiels werden erklärt.



XL-Wertung

85%



SONIC ADVENTURE

Teil 1

Wer sich derzeit an der japanischen Fassung von *Sonic Adventure* versucht, kann mitunter verzweifeln. Die Level selbst sind spielerisch zwar kaum eine Herausforderung, doch das Finden der Eingänge bereitet zuweilen Schwierigkeiten. Ohne Japanischkenntnisse stößt man da schnell auf Probleme. Daher wird in erster Linie verraten, wo sich die verschiedenen Leveleingänge befinden und wie man sie öffnet. In diesem Monat beschränken sich die Tips auf die Charaktere Sonic und Tails, im kommenden Monat folgen weitere Hilfestellungen. Viel Spaß beim Spielen!

Sonics World

- Das Spiel beginnt mit einem Kampf gegen Chaos 0. Lufttrollen-Attacken gegen den Kopf des Widersachers bereiten diesem ein schnelles Ende.



- Sonic findet sich danach am Hotelpool wieder ein. Der Eingang zu **Level 1** ist der Weg zum Strand.

- Nach dem ersten Level trifft Sonic am Pool auf Tails. Nun geht Ihr durch das Hotel in die Stadt. Gleich links befindet sich der Bahnhof. Ihr steigt dort in die Bahn und fahrt zur Mystic Ruin. Dort angekommen begeben sich Ihr und Tails' Haus und schnappt Euch den grünen Kristall. Diesen müßt Ihr nun auf einem Sockel platzieren. Dieser steht vor der Höhle, die sich sehr nah auf der rechten Seite des Sees befindet. Daraufhin begeben sich Ihr in den aktivierten Luftstrom und schwebt direkt in **Level 2**.



- Zurück in der Stadt folgt Ihr der Straße, die zu einem neuen Stadtabschnitt führt. Nun steigt Ihr in die Kanalisation hinab und greift Euch

die neuen Schuhe. Wenn Ihr den Schalter am Boden berührt, erscheinen einige Ringe. Diesen kann Sonic dank seiner neuen Schuhe automatisch folgen. Dazu müßt Ihr



den X-Button solange gedrückt halten, bis Sonic „Ready“ sagt. Schaut in die Richtung des ersten Ringes und laßt den Knopf dann wieder los. Jetzt begeben sich Ihr zurück zum Bahnhof und geht dort Links die Treppe hinunter zu einem weiteren Stadtabschnitt. Auch dort gilt es, einen Schalter zu betätigen und den Münzen zu folgen. Sodann öffnet sich das Kasino, und der Eingang zu **Level 3** ist freigelegt.



- Danach müßt Ihr den Kristall einsammeln, der in der kleinen Sackgasse gegenüber der Seitentreppe zum Bahnhof liegt. Mit diesem fahrt Ihr dann erneut zur Mystic



Ruin. Dort wurde inzwischen ein Höhleneingang freigesprengt. Betretet diese Höhle und setzt den Kristall in den Eissockel ein. Geht durch den Eisgang und klettert auf der anderen Seite des Wasserbeckens die Leiter hinauf, um zu **Level 4** zu gelangen.

- Verlaßt die Höhle durch den Gang, durch den Ihr gekommen seid und begeben sich zum See. Dort gilt es, erst Knuckels und dann Chaos 4 die Leviten zu lesen. Danach solltet Ihr Euch wieder bei Tails' Haus efinden, wo der kleine Freund sein Flugzeug für den Bonuslevel Air Chase Act 1 startklar macht. Sonic findet sich nach diesem Abstecher im Hotel wieder. Dieses muß er durch die Tür neben den Fahrstühlen verlassen. Er trifft dann auf Amy. Nach der Filmsequenz müßt Ihr wieder zum Stadtkern laufen und betretet den Twinkle Park, gegenüber dem Hotelleingang, um **Level 5** zu erleben.



- Auf der grasbewachsenen Verkehrsinsel vor dem Hotel findet Ihr eine Code-Karte, mit der Ihr das Gebäude links neben dem Twinkle Park öffnen könnt. Willkommen in **Level 6**!

- Nun heißt es erneut, die freigesprengte Höhle bei der Mystic Ruin aufzusuchen. Laufen den Gang bis zum Ende, an dem Eisschalter vorbei, wo zuvor eine verschlossene Tür war. In dem neuen Abschnitt befindet sich auf der rechten Seite ein Power Up und ein gefangener Affe. Zerbrech den Käfig mit der Spin Attack, und **Level 7** liegt frei.



- Nach einer kurzen Filmsequenz startet Sonic zum Bonuslevel Air Chase Act 2. Er landet anschließend auf dem Egg Carrier, wo sich der Eingang zu **Level 8** befindet.



- Zunächst bekommt Ihr einen kurzen Film zu sehen, dann steht ein Kampf gegen den Roboter E-102 Y auf dem Plan. Nach einem weiteren Movie geht Ihr durch die nächstgelegene Tür, die zum Cockpit des Egg Carriers führt. Dort springt Ihr auf den großen Stuhl, worauf dieser



automatisch nach vorne fährt. Hinter dem Stuhl befinden sich eine Tür und ein Schalter, den es nun zu drücken gilt. Danach marschiert Ihr durch die Tür und springt auf der rechten Seite von der Plattform hinunter. Nachdem Ihr in einem Film den Charakter Big zu sehen bekommen habt, müßt Ihr Euch mit Chaos 6 herumschlagen. Um seine Energie zu reduzieren, müßt er immer zweimal mit einer Spin Attack angegriffen werden. Die erste friert ihn ein, die zweite verletzt ihn. Nachdem er besiegt wurde, findet sich Sonic erneut in der Mystic Ruin wieder, aber diesmal in einem ganz neuen Abschnitt, nahe einer Pyramide. Dieses Bauwerk muß er durch das geöffnete Schlangenmaul betreten, um zu **Level 9** zu gelangen.



• Nun müßt Ihr Euch hinter die Pyramide begeben, wo die Lichtkegel der Scheinwerfer zu getrommelten Rhythmen durch den Himmel tanzen. Ganz rechts befindet sich der Eingang in das Raumschiff. Nachdem im Inneren des Fliegers das Lichtschalter-Puzzle gelöst wurde, öffnet sich die Tür zu **Level 10**.



• Der Endgegner, Egg Viper, bittet zum Showdown. Er hat eine sehr simple Kampftroutine. Bereits nach wenigen Versuchen ist klar, wie er mühelos besiegt werden kann.

Tails' World

Tails Aufgabe ist es stets, im Wettrennen gegen den computergesteuerten Sonic zu gewinnen.

• In Tails' **Level 1** gilt es, das gleiche zu tun wie in Sonics Level 2. Schnappt Euch den grünen Kristall vor Tails' Haus in der Mystic Ruin. Tragt ihn dann zu dem Sockel rechts des Sees.

• Nun geht es zurück zum Bahnhof und dann die Treppe hinunter. Dort fliegt Ihr gegen den Schalter über der Kasinotür, um selbige für **Level 2** zu öffnen.



• The same procedure as last time. Nach dem Kasino-Level erscheint ein Kristall in der Sackgasse, die gegenüber der Seitentreppe des Bahnhofs liegt. Tragt diesen zum Sockel der Eiswelt, die sich in der freigesprengten Höhle der Mystic Ruin befindet. Dann habt Ihr Zugang zu **Level 3**.



• Als nächstes erwarten Euch mehrere Zwischenlevel. Begebt Euch zum See, wo Ihr erst gegen Kuckucks und dann gegen Chaos 4 kämpft. Danach geht Ihr zu Tails' Haus und absolviert den Bonuslevel Air Chase Act 1. Nun springt Ihr in die Lore links neben dem See, die Euch zur Tempelregion bringt. Geht



hinter den Tempel (diesmal leuchten keine Scheinwerfer) bis an den Abgrund. Folgt an dieser Stelle dem Weg nach links und achtet auf eine Abzweigung auf der rechten Seite. Diese bringt Euch in eine Höhle. Im ersten Stock ist ein Schalter, der den Eingang im Erdgeschoß öffnet und somit den Zutritt zum Extralevel Sand Hill freigibt.



• Plötzlich steht Ihr vor einem neuen Tempel, um den eine Menge sogenannte Echidnas herumlaufen. Auf der linken Seite, findet Ihr auf



einer Anhöhe des Halsband. Nachdem Ihr es eingesammelt habt. Geht unten an die Treppe des Tempels und sprecht mit der weiblichen Echidna. Begebt Euch erneut zu Tails' Haus, um für den Bonuslevel Air Chase Act 2 in die Luft zu gehen. Nach diesem Abschnitt landet Ihr auf dem Egg Carrier und betretet **Level 4** durch die runde Tür.



• Aus dem Inneren des Egg Carriers kommt Ihr wieder heraus, indem Ihr mit der schwebenden Plattform nach oben fahrt. Dort stellt Ihr Euch einer Auseinandersetzung mit dem Roboter E-102 Y. Dann geht es erneut zum Speed Highway, der **Level 5** darstellt. Diesmal müßt Ihr ein Wettrennen gegen Dr. Eggman gewinnen.



• Es ist an der Zeit, daß auch Tails dem letzten Endgegner seines Abenteuers gegenübertritt. Es handelt sich um den Egg Walker. Ihr müßt bei jeder Angriffswelle die Füße attackieren, die blau leuchten. Daraufhin knickt der Körper des riesigen Roboters ein, dem Ihr sofort ein paar Hiebe verpaßt. ■

NINTENDO 64

N64 Mario Pak	kpl.dtDM 244,00
Expansion Pak 4MB orig.	dtDM 64,95
Rumble Pak LX 4 Tremor	dtDM 29,95
Beetle Adv. Racing*	kpl.dtDM 99,95
BomberBrawlHero	dtDM 89,95
FIFA 99*	kpl.dtDM 109,95
FIWorldGrandPrix2*	kpl.dtDM 89,95
Jet Force Gemini*	dtDM 109,95
Mario Party*	kpl.dtDM 89,95
Mission Impossible	kpl.dtDM 99,95
NHL '99	kpl.dtDM 99,95
PennyRacers*	dtDM 89,95

ShadowGate*	dtDM 129,95
Star Wars: Racer*	dtDM 109,95
WCW vs NWO: Revenge	dtDM 119,95
WipOut 64	dtDM 129,95
Zelda	kpl.dtDM 109,95

SEGA SATURN

6-Player Adapter org.	dtDM 19,95
Photo CD	dtDM 39,95
GameBuster	kpl.dtDM 99,95
Atlantis	dtDM 89,95
Command&Conquer	kpl.dtDM 99,00
Discworld2	kpl.dtDM 89,95
FIFA Soccer '97	kpl.dtDM 119,95
ManxTT	dtDM 89,95
Rayman	dtDM 89,95
Riven (Myst 2) 4 CD's	dtDM 85,95
Starfighter 3000	kpl.dtDM 9,95
Dreamcast: Informationen bei uns!	

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.-Dual Shock kpl.	dtDM 239,00
GameBuster PRO	kpl.dtDM 99,95
Pad Dual Shock orig.farb.	dtDM 59,95
Memory Card 1581.farbig	dtDM 19,95
Memory Card 3081.farbig	dtDM 29,95
RemoteStation m.Batt.	dtDM 79,95
A Bug's Life	dtDM 89,95
Akujit-The Heartless	kpl.dtDM 89,95
Big Air*	kpl.dtDM 89,95
Breath of Fire III	kpl.dtDM 89,95
Carmageddon*	dtDM 89,95
Centipede	dtDM 89,95
Civilization II*	dtDM 94,95
Dreams*	kpl.dtDM 89,95
Driver	dtDM 94,95
Formel 1 '98	kpl.dtDM 89,95
Global Domination*	dtDM 129,95
Guardians of the Crusade*	dtDM 89,95
Hugo II*	dtDM 94,95
KKND	dtDM 89,95
Master of Monsters*	dtDM 99,95
Metal Gear Solid	dtDM 99,95
MOTO RacerPlat.*	kpl.dtDM 49,95
Need for Speed 4*	kpl.dtDM 89,95
Populous: the Beginning	kpl.dtDM 89,95
Ridge Racer Type 4*	dtDM 99,95
Sports Car GT*	kpl.dtDM 89,95
Swing*	kpl.dtDM 69,95
Taekwondo	dtDM 89,95
Ubik*	kpl.dtDM 89,95
Viva Fußball	dtDM 84,95
Warzone 2001*	dtDM 89,95
XGame Pro Boarder*	dtDM 89,95
Yoyo's Puzzle Park*	dtDM 79,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Spielen
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neueinführ-
ungen werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Dreamcast

Sega Rally 2

NTSC

Alle Autos freischalten:

Im Titelbild gibt man die Tasten-kombination $\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, B, A, \leftarrow, B, \downarrow$ ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Sound.

Alle Strecken freischalten:

Im Titelbild gibt man die Tasten-kombination $\uparrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow, B, A, B, \rightarrow, \downarrow$ ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Sound.

Details ausschalten:

Im Titelbild gibt man die Tasten-kombination $\uparrow, A, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, B, B, \downarrow$ ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Sound. Sind die Details ausgeschaltet, läuft das Spiel ruckelfreier.

Nintendo64

Fox Sports Col- lege Hoops 99

NTSC

Diverse Cheats:

Die folgenden Cheats müssen als



Codes im Optionsbildschirm eingegeben werden.

Big-Head-Modus:

Gebt das Wort „NOGGIN“ ein!

Geisterspieler:

Gebt das Wort „GHOST“ ein!

Unbegrenzte Zeit für Ballbesitz:

Gebt das Pseudowort „BUZZZ“ ein!

Mehr Fouls für Heim-Team:

Gebt das Wort „HOMIE“ ein!

Keine Zuschauer:

Gebt das Wort „NOFANS“ ein!

30 Sekunden pro Viertel:

Gebt das Wort „THIRTY“ ein!

Programmierer-Team freischalten:

Gebt das Wort „TEAM-Z“ ein!

Z-Axis-Stadion:

Gebt das Wort „Z-WOOD“ ein!

Andere Kommentare:

Gebt das Wort „MONKEY“ ein!

Mario Party

NTSC/PAL

Magma-Mountain-Stage

freischalten:

Beendet die ersten sechs Stages



und sammelt 1000 Münzen ein!

Währenddessen müssen einige Dinge im Shop gekauft werden, unter anderem der Schlüssel zur Magma Mountain-Stage.

Milo's Astro Lanes

NTSC

Special-Moves:

Die folgenden Codes werden im laufenden Spiel, während die Kugel rollt, eingegeben. Pro Frame kann nur ein Code eingegeben werden. Insgesamt darf man in jedem Spiel nur drei Codes anwenden.

Mega-Kugel:

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$

Schwere Kugel:

$\rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$



Schnelle Kugel:

$\rightarrow, \rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow$

Drei Kugeln:

$\leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow$

Turok 2 – Seeds of Evil

NTSC/PAL

Ultra-Health und rote Diamanten im ersten Level:

Um die roten Diamanten und die Ultra-Health zu erreichen, die in der Mitte des ersten Levels zu sehen sind, muß man alle Möven abschießen, die innerhalb des Hofes am Himmel zu sehen sind. Daraufhin öffnet sich ein Tor am Kopfende einer Leiter, das zu den begehrten Extras führt.

Ultra-Health und rote Diamanten im zweiten Level:

Auf dem Rücken des Triceratops sitzend sollte man die vier spitz zu laufenden Türme zerstören. Dadurch öffnet sich kurz vor dem Stall des Triceratops das sonst immer verschlossene Gitter, hinter dem sich ein Ultra-Health-Symbol und rote Lebensmarken befinden.

WipEout 64

NTSC

Zusätzliche Strecke:

Beendet den Race-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung!

Stärkere Waffen:

Beendet den Weapons-Challenge-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung, und die Durchschlagskraft Eurer Waffen verdoppelt sich!

Zusätzliches Fahrzeug:

Beendet den Time-Challenge-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung!



Zusätzlicher Challenge-Modus:

Beendet alle drei Challenge-Modi erfolgreich!

WWF War Zone

NTSC/PAL

Finishing-Moves:

Die in XL 10/98 abgedruckten Moves von Acclaim erwiesen sich dummerweise als falsch. Daher folgen an dieser Stelle die richtigen und von der Redaktion geprüften.

Legende: S = Schlag; T = Tritt; B = Block; T = Tie-Up



Wrestler

Steve Austin

Undertaker/Kane

Triple H

Ken Shamrock

Faarooq

Goldust

Bret und Owen Hart

Rocky Maivia

Mankind

Dude Love

Mosh

Thrasher

British Bulldog

Ahmed Johnson

Position des Spielers

vor dem Gegner

vor dem Gegner

vor dem Gegner

am Fußende

vor dem Gegner

hinter dem Gegner

am Fußende

vor dem Gegner

vor dem Gegner

vor dem Gegner

auf dem Ringpfosten

auf dem Ringpfosten

vor dem Gegner

vor dem Gegner

Position des Gegners

stehend, benommen

stehend

stehend

liegend

stehend

stehend

liegend

liegend

stehend

stehend

stehend

stehend

stehend, benommen

stehend

Finishing-Move

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, T + B$

$\downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, S + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, S + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, K + T$

$\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, B + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, B + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, K + B$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, S + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, B + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, B + T$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, S + K$

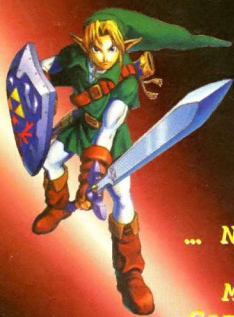
$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, S + K$

$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, K + B$

Einer für alle ...

... Nintendo⁶⁴-
Spiele.

Mit diesem
Games Guide
habt Ihr auf jeden
Fall den
Durchblick. Außer
der kompletten
Übersicht aller
Titel gibt es
Ausblicke auf
kommende
Highlights,
Reportagen und
Tips zu fast allen
Spielen.



POWER STONE

Der Stein der Weisen



Auf Standbildern wirkt *Power Stone* beeindruckend. Wer das Spiel jedoch in Bewegung gesehen hat, wird seine Meinung ändern – Hektik pur



Auch Flammen- und Raketenwerfer werden hemmungslos eingesetzt



Oft gehen die Kämpfer im übertriebenen Effektehagel unter



Ein Schuß mit der Rakete genügt, um den Bildschirm auszufüllen

DVON H. YAMADA

Die Umsetzung des gleichnamigen Naomi-Automaten stellt gleichzeitig Capcoms Dreamcast-Debüt dar. Ende Februar kam der Prügler in Japan auf den Markt, das erste Spiel nach einem Monat seit *Sega Rally 2*. Mit *Star Gladiator* hat sich der *Street Fighter*-Erfinder schon einmal an einem 3D-Prügler versucht, *Power Stone* macht jedoch wesentlich mehr aus der zusätzlichen Dimension. Noch konsequenter als bei *Ehrgeiz* (XL 3/99) bestehen die Kampfareale, die allesamt recht klein gehalten wurden, aus mehreren Ebenen. Treppen, Kisten und Emporen ermöglichen, beziehungsweise erfordern das Kämpfen auf verschiedenen Ebenen. Außerdem lassen sich Objekte wie Kisten und Stühle, ja selbst Masten, die in den Levels herumstehen, als Wurfgeschosse oder Schlaginstrumente verwenden. Gesteuert wird wahlweise analog oder digital, die vier Buttons sind mit den Funktionen „Sprung“, „Schlag“, „Tritt“ und „Greifen“ belegt. Mit letzterer können auch Waffen aufgenommen und zeitlich begrenzt eingesetzt werden. Es gibt unter anderem Bomben, Schwerter, Pistolen sowie Granat- und Flammenwerfer. Genauso unausgewogen wie das Verhältnis zwischen den Extras ist auch das gesamte Design des Spiels ausgefallen.

Die Kampfarenen (in High-Res) sind allesamt sehr detailliert und sauber gestaltet, wohingegen die Musiken, wie bei Capcoms Prügelspielen üblich, nicht besonders gelungen sind. Der Titel des Spiels bezieht sich auf drei Edelsteine, die in jedem Level auftauchen und von den Kämpfern eingesammelt werden können. Hat einer der Recken alle drei eingesammelt (bezieht er eine Tracht Prügel, verliert er sie wieder), verwandelt er sich und kann für kurze Zeit extrem durchschlagende Argumente vorbringen. Also heißt es, so schnell wie mög-

lich die Steine einzusammeln, sobald sie auftauchen. Schnell ist übrigens ein gutes Stichwort: *Power Stone* ist unglaublich temporeich und wirkt anfangs einfach nur chaotisch. Die Kämpfer rennen und hüpfen hektisch umher, und durch planloses, wildes Button-Ge-triggere lassen sich auf Anhieb Zehnfach-Combos aus dem Ärmel schütteln. Die Computergegner scheinen einen sechsten Sinn für das Auftauchen der Power Stones zu haben, da sie „zufällig“ immer in der Nähe sind. Natürlich ist die KI in derart komplexen Arealen kompliziert zu programmieren, doch offenbar hat es sich Capcom besonders einfach gemacht. Der erste Eindruck des Spiels (*Power Stone* erreichte uns erst kurz vor Redaktionsschluss – deshalb auch die unübliche Platzierung des Previews) ist jedenfalls: Die technische Seite ist ordentlich bis beeindruckend, doch das Gameplay setzt Maßstäbe in den Punkten Chaos und Hektik. Ob sich daran nach längerem Spiel etwas ändert, werden wir bis zur nächsten Ausgabe klären. ■

Info:



Capcom hat sich ganz offensichtlich kräftig bei *Soul Edge* / *Soul Blade* bedient. Der Piratenendgegner (bzw. Vor-Endgegner) scheint direkt aus Namcos Klassiker importiert worden zu sein. Auch Voldo ist als Comicvariante mit von der Partie. Das hindert Capcom aber nicht daran, auch einen Manga-Verschnitt des Roten Barons mit in die Kämpferriege, die zu Spielbeginn aus dem minimalen Standard von acht Personen besteht, aufzunehmen.



Masten stehen nicht nur zur Dekoration in den Stages herum. Die Charaktere können sich an ihnen festhalten oder sie als Waffen gebrauchen



Einige der optisch beeindruckenden Kampfarenen warten mit verschiedenen Fallen auf. Dieser Sand ist allerdings nicht sonderlich gefährlich



Videospiel-Designer in spe – Die Gewinner des Wettbewerbs

Die Jury hat entschieden. Auf diesen Seiten stellen wir die fünf Gewinner des Wettbewerbs aus der neXt Level 12/98 vor, in dem die Firma VCC für ihre Entwickler Team FEB Nachwuchskräfte gesucht hat. Mit etwas Glück winkt die Ausbildung zum Videospiel-Designer.



Die Gewinner zu Besuch in den Entwicklungsstudios des Teams FEB in Hamburg

Es war eine einmalige Chance. Das in Hamburg ansässige Entwicklungsteam FEB suchte nach Talenten, die ihre Ideen grafisch zum Ausdruck bringen können. Ihnen winkte die Aussicht auf einen Ausbildungsplatz zum Videospiel-Designer und eine Karriere in der zur Zeit boomenden Branche. Die Aufgabenstellung lautete, eine futuristische Hafenanlage während eines Be- oder Entladevorganges zu Papier zu bringen. Es sollten ein Transporter, ein Entladegerät und Containeranlagen beziehungsweise Lagerhallen zu

sehen sein. Bei der Art der Visualisierung, sei es nun als Zeichnung oder Computergrafik, gab es keinerlei Vorgaben. Wie man anhand der abgedruckten Einsendungen sehen kann, haben die Teilnehmer erfolgreich von den verschiedenen Techniken Gebrauch gemacht.

Bei der Ermittlung der Gewinner legte die Jury, die sich aus Programmierern und Grafik-Designern von FEB zusammensetzte, in erster Linie Wert auf Stilsicherheit. Dabei war es weniger ausschlaggebend, wie eng man sich an die vorgegebene Aufgabenstellung gehalten hatte,

Platz 1

Borys Las-Opolski (21)
Schüler aus Hamburg



Die abgedruckten Bilder entstanden mit 3D Studio Max 1.0. Die Bitmap Brothers (*Speedball*, *Xenon*) waren für Borys die Inspiration, historische und futuristische Elemente zu verbinden. Nach seinem Abitur plant er, Grafik-Design zu studieren.



das sagt die jury

Borys' Einsendung war mit Abstand die überzeugendste. Schon der erste Eindruck (und der ist nach wie vor der wichtigste) war bei jedem im Team: Das ist unser Gewinner. Hier hat sich jemand ernsthaft Gedanken über das futuristische Hafenszenario gemacht und es stilsicher und technisch sauber umgesetzt.

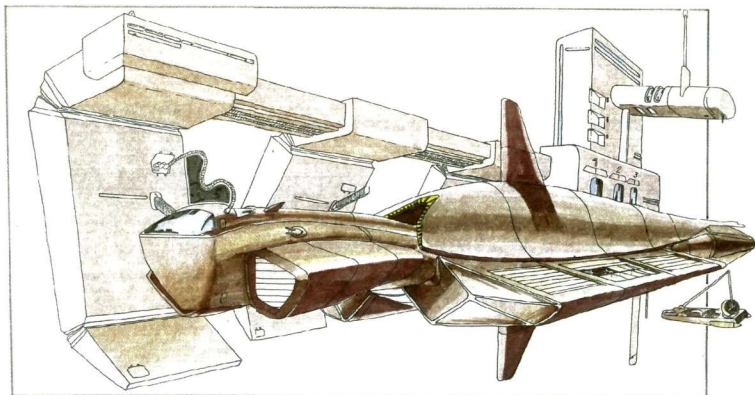


Platz 2

Daniel Preußler (21)
Zivildienstleistender
aus Berlin



Daniel zeichnete mit Copic-Stiften und bearbeitete das Bild mit Photoshop. Er sieht seine künstlerischen Vorbilder in amerikanischen Comics.



D. Preußler I-99

als vielmehr die technisch saubere Umsetzung der eigenen Idee. Wer sich allerdings zu viele Freiheiten herausnahm, schoß am Ziel vorbei und fiel bei der Jury gnadenlos durch.

Die fünf Besten dieses Wettbewerbs waren kürzlich auf Einladung von VCC zu Besuch in Hamburg und bekamen an Ort und Stelle einen genaueren Einblick in ihren Traumjob. Wer von ihnen nun tatsächlich eine Ausbildung bei VCC anfängt, stand bis zum Redaktionsschluß nicht fest, da die Verhandlungen noch voll im Gange waren. ■



das sagt die jury

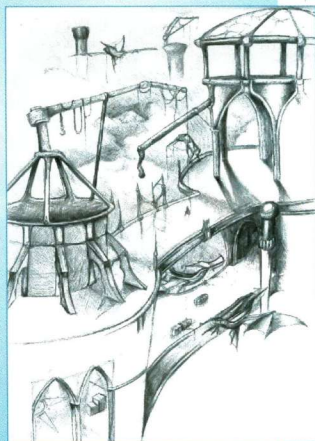
Der entscheidende Faktor war der Stil. Das Design des Schiffes und des Docks überzeugten durch ihre klare Komposition aus geschwungenen und geraden Formen. Die Perspektiven sind dynamisch, die Colorierung mit grauen Markern unterstützt die dreidimensionale Wirkung.

Platz 3

Martin Wolt (31)
Call-Center Agent aus
Düsseldorf

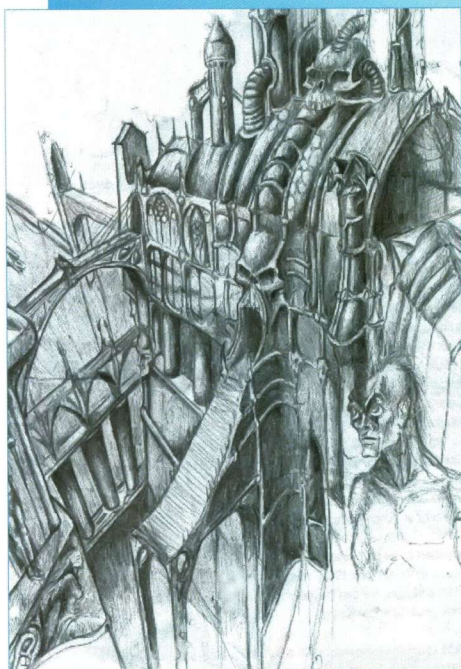


Der gelernte Maskenbildner arbeitete mit Kugelschreiber und Bleistift. Beim Rendern (siehe unten) kam Corel Draw 3D zum Einsatz. Auch Martins Vorliebe gilt den amerikanischen Comics.



das sagt die jury

Martins Szenarien sind zwar weniger futuristisch als von uns gefordert, aber der düstere Fantasy-Stil hat uns aufgrund der ungeheuren Menge an stimmigen Details überzeugt.



Platz 4

Peer Dräger (15)

Schüler aus Bischofsheim



Beide Bilder wurden mit Ray-Dream 3D erstellt und mit Bryce 3D gerendert. Peer beschäftigt sich erst seit einem Jahr mit Computergrafik und gibt als Vorbild die Artworks von Final Fantasy VIII an.



das sagt die jury

Die zwei ausschlaggebenden Punkte bei dieser Einsendung waren die tolle Lichtwirkung und die interessante Konstruktion der Schiffsaufbauten und Kräne.

Platz 5

Konstantin Knütel (23)

Bauzeichner aus Stade



Das Bild wurde komplett mit Photoshop erstellt.

das sagt die jury

Was diesem Bild an technischer Raffinesse fehlt, macht es durch seine original getrofene Hafenatmosphäre wieder wett. Die Details sind gut gewählt (archetypische Industrieformen, Erosion etc. ...) und farblich sehr dramatisch in Szene gesetzt.



YARG

Ab Juni dieses Jahres wird die PlayStation-Version von FEBs futuristischem Rennspiel YARG (vgl. XL 11/98) erscheinen. Inzwischen wurden alle Fahrzeuge, Strecken und Extras vom PC konvertiert und einige zusätzliche Features integriert. So bekommen Konsolen-Besitzer exklusiv einen achten Zusatzkurs geboten, um den die Entwickler noch ein großes Geheimnis machen. Neu ist auch das Environment-Mapping, durch das die Oberflächen der Tripods mit eindrucksvollen Spiegeleffekten versehen werden. Die aktuellen Bilder des PSX-Titels wecken auf jeden Fall schon die Neugier auf das Endprodukt. ■



Helden leben länger.

LEVEL 3002

EXTRA LIVES 56

Wie Sie länger im Spiel bleiben, steht in GameStar. Wie Sie mehr vom Spiel haben, auch. Tolle Demos, knallharte Tests und lebenswichtige Tricks & Tips auf über 200 Seiten. Eben die ganze Welt der PC-Spiele. Game Star.

Jeden Monat neu am Kiosk.



www.gamestar.de/gratis

Als die Emulatoren ihre Unschuld verloren

Drei neue Emulatoren sorgen zur Zeit für Unruhe in der Branche. Sie ermöglichen das nahezu perfekte Abspielen von N64- und PlayStation-Spielen auf dem PC oder Mac. Nintendo und Sony haben bereits rechtliche Schritte gegen die Entwickler

UltraHLE – N64-Power für den PC

[illegible]

Nintendo wirft den Emulatoren-Entwicklern die unrechtmäßige Umgehung der Kopierschutzsysteme vor

weitere N64-Spiele funktionieren mit diesem Emulator nahezu einwandfrei, vorausgesetzt man verfügt zumindest über einen Pentium II 350 mit Voodoo-2-Karte und ausreichend Arbeitsspeicher (je nach Spiel 16 bis 64 MB RAM).

Die Emulation
der mit 93 MHz ge-
takteten N64-CPU

VON J. EGGBRECHT/
M. HÄNTSCH

Unter den Pseudonymen Reality Man und Epsilon haben zwei Hacker das in die Tat umgesetzt, was bisher keiner für möglich hielt. Sie entwickelten den *Ultra High Level Emulator*, ein Programm, das eine Vielzahl der höheren Rechenoperationen eines Nintendo⁶⁴ auf dem PC simuliert. *Super Mario 64*, *Zelda - Ocarina of Time* und ca. 40

und ihres 60-MHz-Coprocessors gelingt allerdings nur mit einigen technischen Tricks. So wird die Hauptprozessoreinheit durch dynamische Re-Compilation emuliert, wobei PC-Intel-Befehle die SGI-MIPS-Instruktionen ersetzen. Ein größeres Problem ist der fehlende RSP/RDP-Coprocessor, dessen Existenz dem laufenden Spiel lediglich vorgegaukelt wird. Die an ihn geschickten Grafikdaten werden



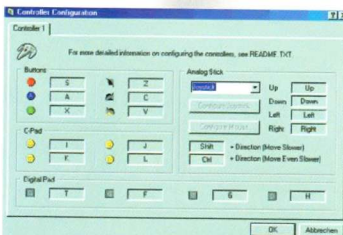
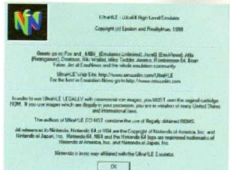
Mario und Goemon in hochauflösender Grafik auf dem PC



Selbst das technisch anspruchsvolle *Zelda* läuft fast einwandfrei



dieser, ihrer Meinung nach illegalen, Programme angekündigt beziehungsweise eingeleitet. neXt Level beleuchtet dieses Phänomen, seine Chancen und Gefahren für die Videospielindustrie sowie die technischen und rechtlichen Hintergründe.



tendo den Ansatzpunkt für ein rechtliches Vorgehen. Man wehrt sich also nicht grundsätzlich gegen eine Emulation des N64, welche rechtlich auch nicht zu beanstanden ist, sondern gegen ein Unterlaufen der Sicherheitssysteme. Einige in den späten 80ern gewon-

nene Präzedenzfälle gegen Tengen sprechen für diese Beweisführung. Nach dem forschen Auftreten NoAs und des Verbandes der amerikanischen Spieleindustrie IDSA haben Reality Man und Epsilon

UltraHLE von ihrer

Web-Site genommen. Einen Rechtsstreit würden sie aller Voraussicht nach verlieren und den strebt Nintendo offensichtlich an. ■

Nintendos Standpunkt

Werner Rudolph, PR- und Advertising-Manager von Nintendo of Europe, bezieht folgendermaßen Stellung zu dem Thema: „Emulatoren wie UltraHLE sind illegal. Wie auch von denjenigen inzwischen anerkannt, die ihn im Internet verbreiten haben, verletzt der N64-Emulator geistiges Eigentum von Nintendo, einschließlich Copyrights, und umgeht Nintendos Sicherheitssysteme. Er bringt Nintendo und seinen Lizenznehmern substantziellen Schaden, wobei es irrelevant ist, ob mit der Distribution finanzieller Profit verfolgt wird oder nicht. Nintendo wird alle rechtlichen Mittel ausschöpfen und eine Verletzung der geistigen Eigentumsrechte nicht tolerieren.“

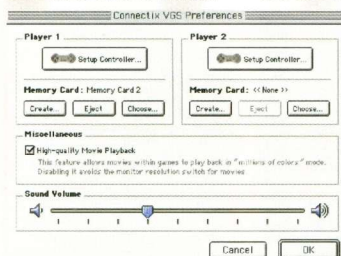
Sony vs. Connectix

Das zweite große Thema, das die Emulator-Szene wie die Videospielindustrie bewegt, ist der Rechtsstreit zwischen Sony und Connectix. Anfang Januar stellte die Software-Schmiede auf

Kopien des Programms an den Kunden gebracht werden. Zwar funktionieren auch mit diesem kommerziellen Emulator nicht alle Spiele in annehmbarer Qualität, doch die Menge der lauffähigen

Titel ist mit rund 100 doch beeindruckend. Beeindruckend genug für Sony, um rechtlich vorzugehen. Doch wie von vielen Beobachtern der Szene vermutet, wurde die einstweilige Verfügung gegen Connectix in erster Linie aus einem kalifornischen Ge-

halt und offen Stellung gegen Raubkopien bezieht, greift nicht einmal das Argument, das Nintendo gegen Ultra-HLE in der Hand hat. Dies wird Sony allerdings nicht davon abhalten zu klagen. Ein Verhand-



Mit der Virtual Game Station von Connectix ist ein Abspielen raubkopierter Spiele-CDs nicht möglich

der Macworld in San Francisco die Virtual Game Station vor. Selbst Steve Jobs, Gründer von Apple und Wunderkind der Computer-Revolution, staunte nicht schlecht angesichts der Leistungsfähigkeit des Emulators und hob ihn als eines der Messe-Highlights hervor. Der von zwei Mac-Spitzenkräften des M.A.M.E.-Teams entwickelte Emulator erlaubt auf modernen G3-Rechnern mit ATI-Grafik-Chip-Set das Abspielen von PlayStation-Titeln. In nur sechs Wochen konnten für einen Verkaufspreis von 50 US-Dollar gut 60.000

nicht abgeschmettert. Der Grund hierfür liegt auf der Hand: Emulation einer Hardware, sei es durch eine andere Hardware oder durch Software, verstößt nicht gegen internationale Copyright-Gesetze. Solange keine konkreten Materialien von Sony verwendet werden, ist die Simulation einer Funktionsweise völlig rechtmäßig. Da Connectix sich brav an Sonys Kopierschutz

„Wir würden gegen jeden vorgehen, der Emulatoren aus wirtschaftlichen Interessen auf den Markt bringt.“

Riley Russell, Rechtsberater von Sony Computer Entertainment

Keine Gefahr für Sega?

Saturn und Dreamcast sind aus bekannten Gründen nicht von der aktuellen Emulationswelle betroffen. Doch auch Sega befindet sich offensichtlich in engem Kontakt mit der Szene. Das kürzlich angekündigte *Sega Smash Hits*, eine PC-Compilation klassischer Mega-Drive-Spiele, basiert auf KGen, dem zur Zeit leistungsstärksten Emulator der 16-Bit-Konsole. Offenbar ist es tatsächlich einem der Programmierer gelungen, die

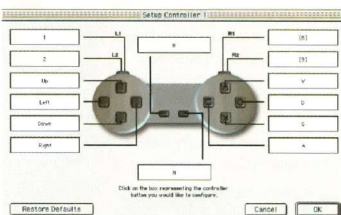
Seiten zu wechseln und sein Geld nun legal zu verdienen. Angesichts des beeindruckenden Know-hows der Emu-Entwickler wird dieses Beispiel sicherlich Schule machen. ■



lungstermin ist bereits für April angesetzt. Die Vorwürfe erstrecken sich laut Branchenblatt „MCV“ über folgende Punkte: Copyright-Verletzung in zwei Fällen, Umgehung von technischen Schutzvorrichtungen, Schutzmarkenverletzung und Vertragsbruch. Sony strebt eine Schadensersatzzahlung, die Einstellung des Vertriebs sowie den Rückruf sämtlicher bereits ausgelieferter Emulatoren an. Außerdem führt

Sony an, daß die emulierten Spiele aufgrund offensichtlicher Qualitätsmängel nicht dem PlayStation-Standard entsprächen und somit image-schädigend sind. Im englischen Branchenblatt „CTW“

äußert sich Roy McDonald, Präsident von Connectix, zu den Vorwürfen. „Wir glauben nicht, mit der Virtual Game Station irgendwelche geistigen Eigentumsrechte verletzt zu haben. Wir sind natürlich enttäuscht, daß sich Sony zu diesem Schritt entschlossen hat. Wir alle bewundern Sony und im besonderen die PlayStation und hoffen, irgendwann einmal eine Kooperation zur Vermarktung der Virtual Game Station etablieren zu können.“ Übrigens hat Connectix auf dem Gebiet der Emulation schon einige Erfahrungen gesammelt. Von der Firma stammt auch das Programm *Virtual PC*, das auf Macs das Ausführen von DOS- und Windows-Software erlaubt. ■



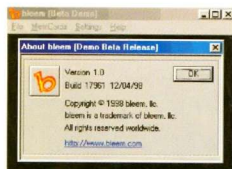
Nicht alle Spiele funktionieren so perfekt wie *Crash* und *Spyro*



Rage Racer und *Tekken 3* sind nicht ganz frei von Grafikfehlern

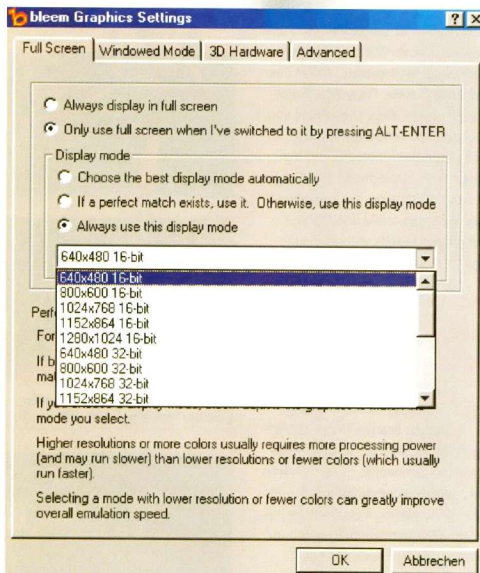
Bleem – ein neuer PSX-Emulator für PC

Auch auf dem PC-Sektor bekommt es Sony dieser Tage mit einer unangenehmen Neuerscheinung zu tun. Für die Vermarktung ihres PSX-Emulators *Bleem* haben die zwei bisher anonymen Autoren eigens eine Vertriebsfirma gegründet. Im Gegensatz zur



Die Entwickler von *Bleem* wollen ihre Namen noch nicht preisgeben

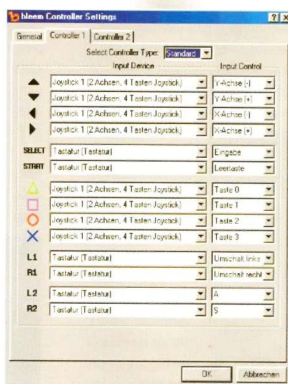
Virtual Game Station und dem extrem unzuverlässigen Hacker-Werk *PSEmu Pro* zeigte *Bleem* schon in einer frühen Beta-Version im Dezember eine deutlich bessere Kompatibilitätsrate. Zwar waren Filmsequenzen noch in Schwarz-weiß, aber selbst das brandneue *Ridge Racer Type 4* lief ansonsten problemlos. Die erste offiziell zum Kaufende stund zum Redaktionsschluss kurz vor ihrer Markteinführung und wird Sony sicherlich noch einiges Kopfzerbrechen bereiten. Schließlich



Über komfortable Menüs lassen sich von der Grafikauflösung bis zur Verwaltung der Memory-Cards alle relevanten Funktionen steuern



In der Beta-Version von *Bleem* fehlte noch die 3D-Karten-Unterstützung, so daß die Performance von Rennspielen zu wünschen übrigließ



FMV-Sequenzen werden noch farblos und verwachsen dargestellt

laufen die Spiele auf High-End-PCs ab P2 266 mit Voodoo-2-Karte und mindestens 16 MB RAM flüssig in hochauflösender Grafik, und die PlayStation-typischen Ladezeiten fallen bei den auf dem PC-Markt zum Standard zu rechnenden 32fach-Laufwerken auch kaum ins Gewicht. Bisher hat Sony noch keine offizielle Stellungnahme zu diesem neuen Emulator abgegeben. Offenbar möchte man die Fertigstellung von *Bleem* abwarten, bevor man rechtliche Schritte einleitet. Sony Computer Entertainment Deutschland war gegenüber neXt Level nicht bereit, sich zu dem Thema zu äußern. ■



2D-Spiele wie *Street Fighter* oder auch *Shoot 'em Ups* machen unter *Bleem* bereits eine gute Figur, wenn auch mit Slowdowns zu rechnen ist

Emulatoren – Fluch oder Chance?

Ich jeder kann die Panik von Nintendo und Sony angesichts der immer leistungsstärker werdenden Emulatoren nachvollziehen. So gut eine Emulation auch ist, sie kommt nie an das Original heran. Bei derart komplexen Systemen wie



PSEmu Pro ist einer der vielen unzuverlässigen PSX-Emulatoren

Nintendo⁶⁴ oder PlayStation gelingt es bei weitem nicht, sämtliche Funktionen zu emulieren, so daß der Spieler am PC grundsätzlich mit diversen Problemen wie Grafik- und Soundfehlern zu kämpfen hat. Auf dieser Basis ein *Gran Turismo* oder *Zelda* durchzuspielen, ist nicht immer ein Vergnügen. Unleserliche Menüs, unpräzise Joysticks oder ungeeignete Tastatursteuerungen und immer wiederkehrende Systemabstürze nerven. Auch das Spielen auf einem im Vergleich zum durchschnittlichen Fernseher recht kleinem Monitor ist speziell für Prügel- und Rennspiele nicht das Gelbe vom Ei. Wer auf diese Weise ein herausragendes Videospiel kennengelernt hat, wird sich vielleicht die dazu passende Konsole kaufen. Schließlich kostet diese weniger als eine moderne Grafikkarte und bietet den optimalen Spielspaß. Vielleicht sind Emulatoren somit sogar eine Chance für einen breiteren Markt. Falls nicht, kann die Industrie aber aus dem Lager der Hacker garantiert einige schlaue Köpfe rekrutieren. ■



neXt Level 10/96 Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descend, Ridge Racer Revolution Saturn: Vampire Hunter, WiPout	neXt Level 5/96 Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descend, Ridge Racer Revolution Saturn: Vampire Hunter, WiPout	neXt Level 6/96 Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1) PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball Saturn: Panzer Dragon Zwei	neXt Level 7/96 Specials: WiPout 2097 Entwicklungsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), Silicon-Graphics (2) SNEB, Super Mario RPG PSX: Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock Saturn: Earthworm Jim 2, The Horde	neXt Level 8/96 Specials: N64: Quo vadis, Nintendo? Interviews mit Howard Lindgren und den NIGHTS-Entwicklern N64: PilotWings 64, Super Mario 64 PlayStation: Burning Road, Formel 1, Sampras Extreme Tennis, Top Gun Saturn: Gun Griffon, NIGHTS	neXt Level 9/96 Specials: Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5) N64: Mario Kart 64, Star Wars PlayStation: Burning Road, Formel 1, PSX: Rage Racer, Tempest X3	neXt Level 2/97 Specials: PSynopsis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference N64: Mario K. 64, StarFox 64 PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Total 2, V-Rally	neXt Level 3/97 Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulation-Report (Teil 1) N64: NBA Hang Time PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon
neXt Level 4/97 Specials: Atan Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Diestbier PSX: Final Fantasy VII, Tenka Saturn: Digital Dance Mix	neXt Level 5/97 Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Kyoto Date V-Rally: Entwicklungssport N64: Blast Corps, Turok-Levelkarten (Teil 1)	neXt Level 6/97 Specials: Virtua Fighter 3 (Arcade), Genreüberblick: Prügelspiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)	neXt Level 12/96 Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn) N64: Wave Race 64 PSX: Destr. Derby 2, Disruptor SAT: Daytona C.E., Virtua Cop 2	neXt Level 11/97 Specials: 32-Bit-Rennspiele Arcade: AOU-Show Tokio N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2) PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade SAT: Shining the Holy Ark	neXt Level 7/97 Specials: PSynopsis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference N64: Mario K. 64, StarFox 64 PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Total 2, V-Rally	neXt Level 8/97 Specials: PSynopsis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference N64: Mario K. 64, StarFox 64 PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Total 2, V-Rally	neXt Level 9/97 Specials: PSynopsis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference N64: Mario K. 64, StarFox 64 PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Total 2, V-Rally
neXt Level 9/97 Specials: Lightgun-Report, Resident Evil DC, Square-Special Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation) N64: Yuke! Yuke! T., Dark Rift PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II	neXt Level 10/97 Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation) N64: Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere PlayStation: Crash Bandicoot 2, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, SAT: Dragon Force, Marvel S. H.	neXt Level 11/97 Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team Spiel des Monats: Riven (PSX) N64: Fighters Destiny, NBA Pro PSX: Pitfall 3D, Rascal Zubehör: PS Light Gun (PSX)	neXt Level 12/97 Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team Spiel des Monats: Riven (PSX) N64: Fighters Destiny, NBA Pro PSX: Pitfall 3D, Rascal Zubehör: PS Light Gun (PSX)	neXt Level 1/98 Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up for PlayStation Spiel des Monats: F-Zero X (N64) N64: Crusin' World, Igg's Reckin' Balls, Turok 2 (Report.) PlayStation: Azure Drives, Brave Fencer Musashinden, Breath of Fire II, Tekken 3 (PAL) Saturn: Dracula X Arcade: Street Fighter Alpha 3 Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten	neXt Level 2/98 Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), WiPout 64 - Interview, Oddworld-Reportage N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone PlayStation: ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9 Saturn: Deep Fear Arcade: Samurai Spirits 2 Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania - S. o. t. N.	neXt Level 3/98 Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), WiPout 64 - Interview, Oddworld-Reportage N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone PlayStation: ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9 Saturn: Deep Fear Arcade: Samurai Spirits 2 Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania - S. o. t. N.	neXt Level 4/98 Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), WiPout 64 - Interview, Oddworld-Reportage N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone PlayStation: ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9 Saturn: Deep Fear Arcade: Samurai Spirits 2 Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania - S. o. t. N.
neXt Level 5/98 Specials: Rollenspiel-Überblick: Spiele, wofür ihr ewig leben? - Kazonie (N64) N64: Bomberman Hero, Frank-reicht 98 - Die Fußball-WM PlayStation: Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms Saturn: Shining Force III Tactics: Tekken 3-Special (Teil 2), Riven-Komplettierung (Teil 4)	neXt Level 6/98 Specials: Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht E3-Messe-Special: N64: Perfect Dark, Ridge Squadron, Turok 2, Zelda 64, PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III N64: Bio Freaks, Quest 64 PlayStation: Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukai Arcade: Namco Soul Blade, Nachfolger: Soul Calibur Tactics: Tekken 3-Special (Teil 3)	neXt Level 7/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III	neXt Level 8/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III	neXt Level 9/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III	neXt Level 10/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III	neXt Level 11/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III	neXt Level 12/98 Specials: N64 Expansion Pak: Was lei-der! Die Launch-Title mit Test + das Sound-Line-up im Überblick Spiel des Monats: Zelda 64 (N64) Dreamcast: Virtua Fighter 3b, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NFL o-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2 PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III
neXt Level 1/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 2/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 3/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 4/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 5/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 6/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 7/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 8/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)
neXt Level 9/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 10/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 11/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 12/99 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 1/00 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 2/00 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 3/00 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)	neXt Level 4/00 Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview, Sega Dreamcast Launch-Präsentation, Messe-News Tokyo Game Show WCH/NWO Rev. WiPout 64, XG 2 PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, ToCA 2 Arcade: Segas Naomi-Hardware Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)



Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM

6-8/98
DM 10,- + Versandgeb.

5/96 DM 4,90	4/97 DM 5,90	1/98 DM 5,90	10/98 DM 5,90
6/96 DM 4,90	5/97 DM 5,90	2/98 DM 5,90	11/98 DM 5,90
7/96 DM 4,90	6/97 DM 5,90	3/98 DM 5,90	12/98 DM 5,90
9/96 DM 4,90	7/97 DM 5,90	4/98 DM 5,90	1/99 DM 5,90
10/96 DM 4,90	8/97 DM 5,90	5/98 DM 5,90	2/99 DM 5,90
11/96 DM 4,90	9/97 DM 5,90	6/98 DM 5,90	3/99 DM 5,90
12/96 DM 4,90	10/97 DM 5,90	7/98 DM 5,90	4/99 DM 5,90
1/97 DM 5,90	11/97 DM 5,90	8/98 DM 5,90	5/99 DM 5,90
2/97 DM 5,90	12/97 DM 5,90	9/98 DM 5,90	6/99 DM 5,90

(Name)

(Straße)

(PLZ/Ort)

(Datum/Unterschrift)

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen)
bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stokkelsdorf



Die Nürnberger Spielwarenmesse feierte in diesem Jahr ihr fünfzigstes Jubiläum. Von Furby-Puppen über Brettspiele bis zum Sandeimerchen und Schaufel konnte die 99er-Angebotspalette der zahlreichen Hersteller begutachtet werden. Die Videogame-Branche ist mit 18 % Marktanteil inzwischen der umsatzstärkste Bereich des gesamten Spielwarenmarktes. 1996 belegte sie noch den dritten Platz. Außerdem waren Videospiele das einzige Segment des Spielwarenhandels, das im Jahr 1998 keine Umsatzeinbußen, sondern Zuwächse verzeichnen konnte. Daher verwunderte es auch niemanden, daß die meisten Software-Anbieter mit einem Präsentationsstand vertreten waren.

SEGA

Sega feierte direkt neben dem Nintendo-Stand das offizielle Deutschland-Debut des Dreamcast. Unter dem Motto „Blue is Back“ überraschte Sega mit dem farblich veränderten DC-Logo, das nicht wie in Japan orange, sondern im traditionellen Sega-Blau gehalten ist. Überraschend war auch die



Meldung, daß das Modem definitiv auch in der europäischen Konsole fest eingebaut sein wird. Als Launch-Termin wird der 9.9.99 angepeilt, definitiv ist dieses Datum



allerdings noch nicht. Zur Zeit spricht Sega von September.

Auch der Preis bleibt weiter offen. Laut der Pressesprecherin wird Dreamcast nicht „zum Kampfpreis“ auf den Markt gebracht, andererseits solle der Preis keinesfalls so hoch sein wie zum Launch



des Saturn (750 DM). Entgegen dieser Aussage zitierte das Branchenmagazin „Medien Insight“ Segas Geschäftsführer Thomas Zeitner mit den Worten „... Aufgrund der Ergebnisse [von Konsumentenbefragungen und Markuntersuchungen] werden wir einen wettbewerbsfähigen Preis festsetzen. Ich gehe zur Zeit davon aus, daß sich der Preis im selben Segment bewegt, wie der der 32-Bit-Spielekonsolen bei ihrer Markteinführung.“ Die PSX kostete zu Beginn stolze 699 DM. Allgemein wird für Dreamcast jedoch ein Preis zwi-



Shen Mue (Dreamcast)

schen 500 und 600 DM erwartet.

Für das Modem will Sega einen „speziellen Provider anbieten, der den einfachen Einstieg in die virtuelle Online-Welt ermöglicht.“ In Deutschland laufen unter anderem Gespräche mit der Telekom, in England mit der British Telecom. Die Adressen für die regionalen Homepages (www.dricas.de, www.dricas.co.uk usw.) hat Sega bereits reserviert.

Konkrete Angaben wird es wohl erst zur IFA geben, die im Sommer in Berlin stattfindet.

Am Stand konnten die Spiele Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure und Sega Rally 2 gespielt werden, auf Video waren unter anderem Ausschnitte aus Climax Landers zu sehen. An Peripheriegeräten wurde neben dem VMS, ein Arcade-Stick, ein Lenkrad und auch ein Keyboard ausgestellt.

Hinter den sprichwörtlich verschlossenen Türen führte Sega außerdem ein Demo-Video mit Ausschnitten aus Shen Mue vor.

Neben den offensichtlich grafischen Qualitäten des Spiels und der stimmungsvollen Musikkuntermalung von Maestro Yuzo Koshiro stellt sich allerdings die Frage, ob durch das sogenannte Quick-Time-Event-System die Interaktivität nicht ein wenig zu kurz kommt. Dennoch darf man auf Yu Suzukis „Lebenswerk“ sehr gespannt sein – der Japan-Release wird von Sega immer noch mit „Frühjahr 1999“ angegeben. ■



Wie im vergangenen Jahr nahm Sony die eigene Messe-Party zum Anlaß, um die Verkaufserfolge der PlayStation zu feiern. Die dreimillionste PSX in Deutschland wurde von der Firma interfunk ge-



Gran Turismo 2 (PlayStation)



Legacy of Legalia (PSX)



UM Jamma Lammy (PSX)

ordert. Der Einkäufer kommentierte die Gratulation durch SCED-Geschäftsführer Manfred Gerdes mit den Worten: „Dies wäre dann auch mal wieder die erste PlayStation, die ich seit Monaten sehe.“ Bekanntlich vermeldet Sony Lieferengpässe seit dem Weihnachtsgeschäft.

Die Neuheiten waren gemäß dem Status der Spielwarenmesse in erster Linie für den deutschen Handel neu. Dabei überraschte jedoch die unauffällige Präsenz von UM Jamma Lammy (so die aktuellste Schreibweise des Titels), dem offiziellen Nachfolger des kommerziell leider nicht überzeugenden PaRappa the Rapper. (Das Musikspiel ist übrigens nicht, wie in der vorangegangenen XL vermeldet, seit Februar in Japan erhältlich. Der Release ist Ende März.) Ohne festen Termin wurde auch Legacy



of Legaia, die PAL-Version des Sony-RPGs (Japan-Titel: *Legaia*), angekündigt. Mit Neuheiten zu *Gran Turismo 2* hält sich Sony vornehm zurück – verständlich, schließlich muß vorher noch *Ridge Racer Type 4* erfolgreich vermarktet werden. Ansonsten gab es noch farbige Dual Shock Controller und die Software-Highlights der meisten Third-Party-Anbieter zu betrachten. ■

Nintendo



Nintendo wartete mit zwei Neuanmeldungen auf. **The New Tetris**, das ab Juni in den Regalen stehen soll, wird von H2O (*Tetrisphere*) programmiert. Neben einem Vierspieler-Modus kann der Titel eine Reihe dezent eingestreuter Neuerungen aufweisen. Durch das Bilden quadratischer Blöcke (3 x 3 oder 4 x 4 Steine) können Extrapunkte erzielt werden. Ein Stein kann zur späteren Verwendung aufbewahrt werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, sogenannte Weltwunder als Hintergrundgrafiken freizuspielen. Mit Hilfe des 64 GB Paks können Spielstände des GBC-Spiels *Tetris DX* auf das N64-Modul übertragen werden. Nintendo hat sich bisher jedoch noch nicht dazu geäußert, ob das Zubehör in Europa veröffentlicht werden soll oder nicht.

F1-World Grand Prix II (mit den Daten der 98er Sai-



Jet Force Gemini-Plakat



Super Mario Bros. DX (GBC)



The New Tetris (N64)

son) erscheint bereits im Mai in unseren Gefilden und erst deutlich später in Amerika und Japan. Der Entwickler Paradigm verspricht eine höhere Frame-rate, eine verbesserte Gegnerintelligenz, neue Blickwinkel und wechselnde Wetterbedingungen.

Das unter dem Arbeitstitel **Star Wars:**

Racer bekannte

Rennspiel zur

neuen *Star Wars-*

Episode wird von

NoA unter Verschluss gehalten. Derzeit ist noch nicht geklärt, ob es erst zum Deutschland-Start des Films (2. September) oder näher am US-Release (24. Mai) veröffentlicht wird.

Von **Twelve Tales:**

Conker 64 fehlt weiterhin jede Spur. Es ist völlig unklar, was mit dem (fertiggestellten?) Spiel geschehen soll. Möglicherweise erscheint es ganz plötzlich, so wie seinerzeit *Diddy Kong Racing*, eventuell jedoch

auch erst im nächsten Jahr oder gar nicht. Bisher hat sich nichts an Nintendos Bestreben geändert, den *GoldenEye-Nachfolger Perfect Dark* offiziell in Deutschland zu veröffentlichen. Letztendlich hängt die Entscheidung davon ab, wie „brutal“ das Spiel im Endeffekt sein wird (US-Release: November).

Außerdem hat Nintendo bestätigt, daß man **Starcraft 64** und **Ogre Battle 3** im Laufe der zweiten Jahreshälfte definitiv in Deutschland veröffentlichen will. Nintendos Weihnachtstitel wird vermutlich **Donkey Kong 64**, **Banjo-Tooie** ist, wenn überhaupt, nicht vor dem Jahr 2000 zu erwarten.

Erst im Juni wird es vier neue Farbvarianten des Game Boy Color geben. Software gibt es derweil in rauen Mengen, interessant ist vor allem **Super Mario Bros. Deluxe**, eine Umsetzung des NES-Klassikers mit einigen neuen Features (Zweispeler-Simultanmodus per Link-Kabel, GB-Printer-Unterstützung). Mitsui präsentierte mit **Top Gear Rally** von Kemco das erste Game-Boy-Spiel mit Rumble-Funktion. Das Modul ist etwas größer als ein gewöhnliches und benötigt zum Wackeln eine Micro-Batterie (AAA), die in ein Fach an der Oberkante eingesetzt wird.

Vom geplanten **Pokémon**-Release im „Spätherbst“ zeugte nur ein einsamer Pappaufsteller. ■

THIRD PARTIES

Bei Konami stand (fast) alles im Zeichen von **Metal Gear Solid**, für N64 gab es die neueste Variante von **Hybrid Heaven** (vgl. S. 28/29 in dieser Ausgabe) mit Expansions-Pak-Unterstützung zu sehen. Ubi Soft präsentierte neben den seit Äonen angekündigten N64-Titeln **Tonic Trouble** und **Rayman 2** auch die DC-Umsetzung von **Racing Si-**



Rayman 2 (N64)



Indy (PC, PSX, N64)



Turrican 3D (PC)

mulation 2, das im Gegensatz zu dem ersten Demo-Video (vgl. XL 12/98) einen wesentlich besseren Eindruck hinterließ. In Frankreich verkündete Ubi-Präsident Monsieur Guillemont, es werde **Rayman** auch für PlayStation 2 geben. Wer deshalb vermutet, Ubi Soft arbeite bereits an einer Version, ist auf dem Holzweg: Es handelt sich lediglich um eine Absichtserklärung – westliche Entwickler haben bislang noch keine Development-Kits erhalten.

Bei T•HQ waren nach der Übernahme von Softgold noch nicht alle Eventualitäten geklärt, vermutlich werden ab sofort alle Titel, deren Vertriebsrechte zuvor noch bei Konami lagen, bei T•HQ landen. **Penny Racers** (N64) und **WCW/NWO Thunder** (PSX) machen den Anfang. Aufgrund weiterlaufender Verträge hat T•HQ in Deutschland nach LucasArts-Titeln. Von **Indiana Jones and the Infernal Machine** (*Turn von Babel*) war leider nicht einmal das PC-Original zu sehen. Offenbar hat LucasArts arge Probleme bei der Fertigstellung des Spiels. Neu ist das Gerücht, daß es auch eine N64-Konvertierung geben soll, die möglicherweise auf der E3 präsentiert wird.

Die Pressemappe barg dann noch eine recht interessante Meldung: Manfred Trenz, der Erfinder von **Turrican** (C64, NES), leitet die Arbeiten an einer PC-Version des Action-Klassikers (Arbeitstitel: **Turrican 3D**). Allerdings erscheint der angekündigte Release im 4. Quartal dieses Jahres sehr optimistisch. ■

• Gerüchte: Angeblich ist für Capcom *Biohazard 3* (PlayStation) noch nicht 100%ig vom Tisch. Kein Wunder: Mit 2,15 Millionen Einheiten ist

Teil 2 1998 in Japan das mit Abstand erfolgreichste Spiel gewesen. Weit abgeschlagen folgt auf Platz 2 *Pocket Monsters Pikachu* (GB, 1,5 Mio.), *Gran Turismo* (PSX, 1,49 Mio.), *Dragon Quest Monsters* (GB, 1,22 Mio.) und *Tekken 3* (PSX, 1,18 Mio.). Inklusive der Verkäufe aus 1997 brachte es *Gran Turismo* aber auch auf über 2 Millionen Einheiten.

• Eidos steigt in den Formel-1-Zirkus ein. Bereits Ende 1997 wurde auf der Londoner ECTS ein PSX-Titel angekündigt, der seither als verschollen galt. Über Video Systems (*F1 World Grand Prix*) erwarb man nun die FIA-Rechte der 98er Saison. Das Spiel soll unter dem Titel *Official Formula One Racing* noch im April auf den Markt kommen. Eine DC-Variante ist bei Video Systems ebenfalls in Arbeit.

• Take 2 hat ein neues Label namens Rockstar Games gegründet und die Kooperation mit dem unabhängigen amerikanischen Entwickler-Zusammenschluß G.O.D. (Gathering of Developers) ausgebaut. In Kürze wird für PC und PSX eine Mission-Disk für *Grand Theft Auto* veröffentlicht (*GTA London*).

• Am 12.3. lief in den USA *Wing Commander - The Movie* (Regie: Chris Roberts) an. Beim einzigen Test-Screening im Dezember wurde der Film zum Teil arg verrissen.



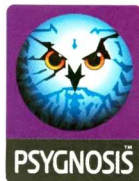
• Interplay und Virgin Interactive haben ihre Zusammenarbeit ausgebaut. Nach der neuesten Vereinbarung wird Interplay praktisch alle Virgin-Spiele in Amerika vertreiben und im Gegenzug Virgin alle Interplay-Titel in Europa.

• Teile der Mannschaft von Virgin Deutschland haben sich derweil abgesetzt, um eine Niederlassung von Crave Interactive zu gründen.

schlußstrich

Seit geraumer Zeit verging kaum ein Monat, in dem nicht eine weitere Abteilung von Psygnosis geschlossen oder Projekte eingestellt wurden. Nun hat Sony endgültig den Stöpsel gezogen. Die verbleibenden englischen Entwicklungsstudios in Liverpool, London, Leeds und Stroud wurden Juan Montes, dem Präsidenten für Software Development von SCE, unterstellt. Chris Deering, Chef von SCE, ist seitdem das Oberhaupt der Firma. Mit anderen Worten: Psygnosis existiert zukünftig nur noch als Label von Sony Computer Entertainment

Europe und wird sich, bis auf vereinzelte PC-Produkte, auf PlayStation (und PSX 2) konzentrieren. Über das Schicksal der (fast) fertigen N64-Umsetzungen von *O.D.T.* und *Destruction Derby* ist nichts bekannt, vermutlich werden sie eingestampft und abgeschrieben. ■



gvu-jahresbericht

Seit zwei Jahren überwacht die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) den Bereich Software-Piraterie. Laut dem aktuellen Jahresbericht wurden 1998 284 Hausdurchsuchungen und 270 Strafverfahren gegen Raubkopierer eingeleitet. 1997 waren es noch 23 beziehungsweise 30. Die Kriminalpolizei stellte 1998 78.000 illegal kopierte Spiele sicher. ■

bilanz der bpjs

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) hat im Jahre 1998 im Bereich Computer- und Videospiele 26 Titel indiziert. In den Jahren 1995 bis 1997 waren es 57, 40 und 32. Von einer erfreulichen Tendenz kann man deshalb allerdings nicht sprechen, da die Hersteller 'indizierungsgefährdete' Titel oftmals nicht oder nur in stark zensurierter, pardon, entschärfter Form auf den deutschen Markt bringen. ■

normale harte

Neben dem ganzen Trara um Import-Verbote setzt Sony nun weitere Einschränkungen durch. Der Videotheken-Verband wurde davon in Kenntnis gesetzt, daß der Verleih einer ganzen Reihe von PlayStation-Titeln in Videotheken verboten sei, die Einhaltung solle stichprobenartig überprüft werden. Auch Zubehörhersteller werden umdenken müssen.



SCED will den Handel dazu bringen, nur noch lizenzierte Zubehörtartikel anzubieten. Während der Nürnberger Spielwarenmesse wurden rechtliche Schritte gegen Anbieter angekündigt, deren Produkte „oft durch mindere Qualität schädlich sind und das Vertrauen der Endverbraucher in Sony gefährden“, so Geschäftsführer Manfred Gerdes zum Branchenmagazin „MCV“. ■

wo ist die pocketstation?

Der Launch der PocketStation in Japan wurde bekanntlich vom 23. Dezember auf den 23. Januar verschoben, da Sony eine Million Geräte zum Start ausliefern wollte. Wer sich seitdem fragt, warum fast keine Import-PocketStation in Deutschland zu bekommen ist, muß sich nicht weiter wundern: Angeblich erreichten nur einige 10.000 Einheiten den Handel, da es arge Probleme bei der Fertigung gibt. In der Regel hält die Batterie (die selbe Knopfzelle wie beim Saturn-Speicher) nur eine halbe Stunde. Bis dato ist noch nicht bekannt, wann der Massenstart beginnt.



Am 4. März veröffentlicht Bandai in Japan ihr Handheld Wonder Swan. Die von Koto, der Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gumpel Yokoi entwickelte 16-Bit-Konsole mit Schwarzweiß-Display überzeugt vor allem durch den günstigen Preis (ca. 5.000 Yen), aber auch durch die große Unterstützung durch Software-Hersteller, zum Beispiel Namco (*Tekken*), Square (*Chocobo's Mysterious Dungeon*) und Sony. Interessanterweise übernimmt Sony sogar den Vertrieb des Gerätes in Japan. 400.000 Stations werden zum Start ausgeliefert, innerhalb von zwölf Monaten will Bandai vier Millionen Stück absetzen. Für ein Erscheinen außerhalb Japans gibt es angeblich noch keine Pläne, Bandai will zuerst den Verkaufserfolg im Mutterland abwarten.

Am 19. März komplettiert SNK die aktuelle Handheld-Flut mit dem Neo Geo Pocket Color, der ebenso wie die erst kürzlich veröffentlichte Schwarzweiß-Variante 8.900 Yen kosten wird. Im Gegensatz zu Bandai wird SNK kaum von anderen Herstellern unterstützt. Dafür hat SNK aber immerhin eine originale Werbekampagne zu bieten, die unter dem Motto „I'm not BOY!“ (!) steht. ■



neXt Level im ABO

Das sollte sich jeder merken: Wer einen niegelagerten neuen neXt Level-Abonnenten wirbt, erhält ein Geschenk, das Sicherheit gibt – Datensicherheit.

Ihr habt sogar die freie Wahl, ob es eine Memory Card 2X (30 Blöcke auf zwei Bänken, ohne Datenkomprimierung) für die PSX oder eine Mini Memory Card (123 Seiten, ohne Datenkomprimierung) für das N64 sein soll.



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

INTERACT
by Jöllenbeck

Mit einem Abo spart Ihr nicht nur viel Geld und den Weg zum Kiosk, sondern seid auch früher informiert.

Knallhart recherchierte Infos, News, Interviews, Reportagen und Tests zu den aktuellsten Games kommen mit einem XL-Abo jeden Monat direkt zu Euch nach Hause.

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXt-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 58,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FOLGENDE PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN*:

- ☐ EINE MEMORY CARD 2X FÜR DIE PLAYSTATION
☐ EINE MINI MEMORY CARD FÜR DAS N64

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

*Der geworbene Neu-Abonnent darf in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der neXt Level gewesen sein.

An: **neXt Level, Abo-Club**
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

XL 4/99

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Der Rücksende des Abo-Prämien-Antrags ist nur einmalig möglich. Der Anspruch auf eine Prämie ist nur bei der ersten Bestellung des Abo-Prämien-Antrags zu stellen. Die Prämie wird innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Abo-Prämien-Anträge an den Abonnenten zugewiesen. Mit Erreichen dieses Zeitraums verfallen alle vorherigen Abo-Prämien-Anträge.

Gran Turismo 2 System: PlayStation Hersteller: Sony Entwickler: Polyphony Digital Inc. Erhältlich: tba



Erneut ist der Replay-Modus kaum von einer Live-Übertragung zu unterscheiden

Sonys Rennspielhammer *Gran Turismo* geht in die zweite Saison. Der Nachfolger wird den originellen Namen *Gran Turismo 2* tragen. Zum Glück versprechen die Entwickler, daß die Änderungen im Spiel umfangreicher ausfallen als bei der Namensgebung. Wie zu erwarten war, soll die Fahrphysik weiter verfeinert werden. Momentan laufen breitgefächerte Lizenzverhandlungen, um weitere Originalwagen integrieren zu können. Das Ziel der Programmierer, mehr als 400 verschiedene Automobile anhand ihrer echten technischen Daten nachkonstruieren zu können, rückt damit in greifbare Nähe. Mit verstärktem Engagement wird versucht, europäische Fahrzeughersteller zu gewinnen. Außerdem erklärte Kazunori Yamauchi, Vizepräsident des Entwicklers Polyphony Digital Inc., der Realismusgrad soll noch einmal um einiges angehoben werden. Sämtliche Tuning-Optionen wurden erweitert, um den Spieler noch mehr mit



einzu beziehen. So weit, so gut. Alles dies sind Aspekte, die man bei einem Nachfolger in etwa voraussetzen kann. Erfreulich ist zudem die Tatsache, daß GT2 mindestens doppelt so viele Strecken wie sein Vorgänger haben soll. Wesentlich überraschender ist die Meldung, daß es zwei vollkommen neue Modi geben wird. Damit nahezu jeder Rennspielfan seine Lieblingsdisziplin ausüben kann, integrieren die Programmierer auch einen Rally- und einen Off-Road-Modus. In Japan wird das vielversprechende Rennspiel in diesem Sommer erscheinen, in Europa sollte frühestens im Spätherbst mit einem Release gerechnet werden. ■



V-Rally 2

System: PlayStation Hersteller: Infogrames Entwickler: Infogrames Erhältlich: ab Juni



Die PlayStation konnte sich noch nie über Rennspielmangel beklagen. Auch in diesem Jahr stehen wieder einige höchst vielversprechende Genrevertreter in den Startlöchern. Eines dieser Spiele ist Infogrames' V-Rally 2, daß, wer hätte das gedacht, den offiziellen Nachfolger des Erfolgstitels V-Rally darstellt. Wenn alles glattgeht, und danach sieht es momentan aus, darf bereits im Juni über insgesamt 92 Pisten in zwölf Ländern gedüst werden. Außer-

dem wurde inzwischen von offizieller Seite bestätigt, daß es einen Vierspieler-Modus mit Splitscreen geben wird. ■



V-Rally 2 setzt erneut auf ein extrem realistisches Fahrverhalten



Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...WWW.BRAINSTORM-VERSAND.DE...NEU

DREAMCAST DM 599,-



Sega Rally 2
Virtua Fighter DC
Daytona USA
Sonic Adventure
Pen Pen ab DM 119,-

NINTENDO 64
incl. Mario 64
DM 239,-

Buck Bumble,
Earthworm Jim 3D,
Rifa 90
Star Wars: Rogue Squadron,
Starshot (Space Circus)
TUROK 2,
V-Rally,
WCW NWO Revenge,
WipeOut 64,
Zelda 64 ab DM 89,-

N' 64 Gebrauchtspiele...ab DM 35,-

Versand + Lieferadresse: Brainstorm - Home Entertainment, Gut Eilm 1, 34537 Kassel / Lieferbedingungen:

Versandkosten DM 10,- / Vorkasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferrung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400



Besucht unsere Homepage:
WWW.BRAINSTORM-VERSAND.DE

PLAYSTATION DM 239,-
Multinorm - Konsole DM 299,-

Nur US und JP - Importe!



Alle PSX - Spiele DM 79,99!

Außer Platinum, Special Editions, Spiele mit Gcon etc., Gültig bis 15.04.99

TWIN SHOCK CONTROLLER DM 34,90

Chip mit Einbauleitung 12,90

PSX - Multinorm Umbau 49,90

Lenkrad + Rumble 129,-

Memory Card 128 blocks DM 19,90

Memory Card 128 blocks DM 29,90

Memory Card 320 blocks DM 49,90

Speichererweiterung DM 12,90

Antennenadapter DM 29,90

RGB - Kabel mit Audio DM 19,90

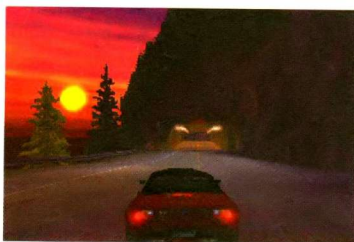
RGB - Kabel DM 14,90

Light Kabel DM 14,90

Brainstorm
HOME ENTERTAINMENT

Need for Speed IV

System: PlayStation Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts Erhältlich: 29. März



Nachts beleuchten die Scheinwerfer die Strecke nur spärlich

Traditionen wollen gepflegt werden. Sportspielserien-Profi Electronic Arts läßt den geneigten Spieler auch in *Need for Speed IV* nicht auf der Straße stehen. Im Gegenteil, es darf und muß ordentlich Gas gegeben werden. Wie bereits bei den Vorgängern reicht es nämlich nicht, nur wilde Rennen zu absolvieren. Zusätzlich darf man sich nicht von den patrouillierenden Polizeistreifen beim Übertreten der erlaubten Reisege-

schwindigkeit erwischen lassen. Grafisch hat das aktuelle Sequel einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht, wenngleich die frühe Fassung der Nürnberger Spielwarenmesse noch sehr langsam lief. Wie gut die Entwickler dieses Defizit in den Griff bekommen, wird der Test der Endversion in der kommenden XL verraten. Als gesichert gilt hingegen, daß der Spieler diesmal unter anderem auch mit einem Mercedes SLK und einem

BMW Z3 sowie einem M5 über den Asphalt rasen kann. Außerdem sollen insgesamt acht Strecken integriert werden. ■



Sports Car GT

System: PSX Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts Erhältlich: 15. April

Mit Lizenz geht alles besser. Nach der seit Jahren erfolgreichen *NASCAR*-Serie widmet sich Electronic Arts nun auch dem GT-Cup. Etwa fünfzig Fahrzeuge, darunter Porsche 911, McLaren F1, Calloway C12 und Saleen Mu-



Der Hersteller verspricht eine ausgereifte Computerintelligenz



Insgesamt sollen über 50 Originalwagen an den Start gehen



stang, stehen dem Spieler zur Auswahl bereit. Wie man es von den kalifornischen Optionsmenü-Meistern gewohnt ist, wird man die Wagen sehr umfangreich tunen können. Dabei muß zuweilen große Flexibilität an den Tag gelegt werden. Oftmals ergeben sich nämlich während eines Rennens andere

Wetterverhältnisse, die eine Neueinstellung der Fahrzeugeigenschaften erforderlich machen. Insgesamt wurden acht Originalstrecken aus Europa und Nordamerika umgesetzt, die bei Tag und Nacht befahren werden können. Laut Hersteller wird besonders großen Wert auf eine hohe

Computerintelligenz gelegt. Die Gegner sollen nicht wie auf Schienen ihre vorgegebene Linie abfahren, sondern ihre Fahrweise dem Verhalten des Spielers anpassen. *Sports Car GT* soll Mitte April released werden und sich schon bald einem ausführlichen Test der XL unterziehen müssen. ■



**Mission:
Impossible**

System: PlayStation Hersteller: Infogrames Entwickler: X-Amplex Erhältlich: 3. Quartal

Nichts ist unmöglich. Aus diesem Grunde wird noch in diesem Jahr eine PSX-Umsetzung des N64-Titels *Mission: Impossible* erscheinen. Der Grund für diese Entscheidung ist der außerordentliche Erfolg des Originals. Allein in Deutschland wurden bisher 110.000 Module verkauft, weltweit sind es sogar 1,6 Millionen. Verantwortlich für die Umsetzung ist das deutsche Team X-Amplex Architectures, die bereits *Viper* entwickelten. Chef und Lead-Programmierer zugleich ist übrigens Michael Büttner, der 1983 Mitbegründer der Firma Neon war.

Inhaltlich wird sich die Umsetzung nicht von der N64-Fassung unterscheiden. Die speziellen Fähigkeiten der Konsole auszunutzen soll es jedoch Verbesserungen in der Präsentation geben. Neben einem optimierten Soundtrack von CD wird

es auch eine umfangreiche Sprachausgabe geben, teilweise von den Originalsprechern des Films. Auch die Grafik soll aufgewertet werden. Zum einen durch eine detailliertere Darstellung der Umgebung, zum anderen durch neue Zwischensequenzen. Wann genau der Titel im Handel erhältlich sein wird, läßt der Hersteller Infogrames derzeit noch offen. Als Termin wurde lediglich der vage Zeitraum Sommer 99 angegeben. ■



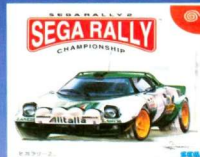
Viele Zwischensequenzen werden komplett überarbeitet

**DREAMCAST NUR 599.90**

Dreamcast	599.90
Voltage Convert.	29.90
Controller	79.90
Memory System	69.90
S - VHS Kabel	79.90
VGA Box	179.90
Racing Wheel	169.90
Arcade Board	169.90
RGB Kabel	69.90



Godzilla Generat.	159.90
Virtua Fighter 3	159.90
Pen Pen Tricelon	159.90
July	159.00
Sonic Adventure	159.00
Incoming	159.00
Tetris 4 D	139.00
Seventh Cross	159.00
Evolution	159.00



SEGA Rally 2	159.00
Power Stone	159.00
Monaco GP 2	159.00
Geist Force	159.00
Climax Landers	159.00
House of Dead 2	159.00
Blue Stinger	159.00
Shenmue	TBA.
Super Speed R.	TBA.



Psychic Force	159.00
Aero Dancing	159.00
Puyo Puyon	159.00
Golf	TBA.
Marvel Super H.	TBA.
Sungoku Shi	TBA.
Buggy Heat	TBA.
Get Bass	TBA.
Virtua Striker 2	TBA.

**GALAXY MEGA PLAY - 02323 451885**

Rugrats

System: PlayStation Hersteller: T•HQ Entwickler: N Space Erhältlich: ab Juni



Kinder, Kinder, hier kommen die Rugrats! T•HQ hat sich die offizielle Lizenz zur erfolgreichen Zeichentrickserie gesichert und ein Action-Adventure für eine sehr junge Zielgruppe entwickelt. In der Rolle der verschiedenen Baby- und Kleinkindcharaktere müssen diverse Minispiele absolviert werden, unter anderem zählt auch Golf dazu. Nur so können die Puzzleteile zurückgewonnen werden, die der Windheld Tommy so sehr vermisst. Sowohl grafisch als auch akustisch präsentiert sich das Videospiel sehr nah am Cartoon-Original. ■



Viele Minispielchen sollen die kindlichen Gemüter erfreuen

Croc 2

System: PlayStation Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Argonaut Softw. Erhältlich: 4. Juni

Das putzige Krokodil hat dazugelernt. Es kann nun verschiedene Gegenstände aufnehmen und als Wurfgeschosse einsetzen. Auch eine neue Sprungtechnik gehört zu seinem Repertoire, die ihn in ungeahnt hohe Gefilde hüpfen lässt. Außerdem sorgt

Croc für Abwechslung, wenn er in einer Lore, einem Go-Kart, einem Heißluftballon oder auf einem Floß unterwegs ist. In einer anderen Zwischensequenz benutzt er einen Hanglider und segelt in PilotWings-Manier durch schwebende Ringe. Laut Entwickler Argonaut läuft das Spiel im High-Res-Modus und mit konstanten 25 Bildern pro Sekunde.



Wie beim Vorgänger stellen sich dem Helden haufenweise Gobbos in den Weg. Der Look der Gegner ist dabei stets der Gestaltung eines Levels angepaßt. Im Wilden Westen laufen zum Beispiel Gobbos in Indianer- und Cowboy-Kostümen herum, während bei den Inkas das Bild durch Eingeborenen-Gobbos dominiert wird, die mit viel Schmuck behangen sind. ■



UEFA Champions League 1998/99

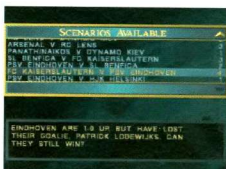
System: PSX Hersteller: Eidos Entwickler: Silicon Dreams Erhältlich: 30. März

Für Fans des europäischen Fußballs zählt die Champions League zu den bedeutendsten Sportereignissen des Jahres. Um die Popularität dieser Veranstaltung wissend hat sich Eidos Interactive die offizielle UEFA-Lizenz gesichert. Entwickelt wird die Fußball-Simulation von Silicon Dreams, die bereits für Olympic Soccer und World League Soccer verantwortlich zeichnen. Die Datenbank ihres neuesten Coups umfaßt insgesamt 95 Mannschaften, darunter sämtliche Cup-Gewinner



seit 1960. Jedes Team verfügt über einen Kader von 24 Spielern, die man nach eigenem Gusto zum Einsatz kommen lassen kann. Für eine dichte Atmosphäre sollen die veränderlichen Wetterbedingungen, aufwendige Animationen, ein

äußerst vielseitiges Technikrepertoire, echte Zuschauer-Sounds aus ganz Europa sowie die Originalstadien und -trikots sorgen. ■



24 Szenarien authentischer Partien können nachgespielt werden



Evil Zone

System: PlayStation Hersteller: Titus Entwickler: Yuke's Erhältlich: ab April



Der japanische Entwickler Yuke's hat sich bereits mit den PSX-Wrestling-Spielen *Touken Retsuden* (1-3) einen wohlverdienten Namen gemacht. In wenigen Wochen erscheint von den gleichen Programmierern ein Prügelspiel für die PSX. Das Game mit dem Namen *Evil Zone* könnte sich

durchaus im dichten Beat-'em-Up-Dschungel behaupten. Wie auch Capcoms *Rival Shools* wurde das gesamte Szenario im Manga-Stil gestaltet. Die Story und das Ambiente sind jedoch insgesamt düsterer ausgefallen. Die Bevölkerung einer kleinen Insel wird von der Evil Bride bedroht. In zehn ver-

schiedene Charaktere kann der Spieler schlüpfen, um der Braut des Teufels den Garaus zu machen und die Seelen der Gefährdeten zu retten. Das Spielgeschehen zeichnet sich durch einen schnellen und effektreichen Ablauf aus. Jeder Charakter hat selbstverständlich seinen eigenen Kampfstil und ist in der Lage, seinen Kontrahenten mit Zaubersprüchen und Flüchen beizukommen. *Evil Zone* läuft in High-Res und kann mit den typischen Modi Story, Einspieler, Zweispieler, Survival und Practice aufwarten. ■



Evil Zone beeindruckt besonders durch seine effektvollen Kämpfe



4 PSX Leerhüllen
färbig DM 6,90



PSX Dual Shock Controller
incl. 1 MB Memorykarte
DM 54,90



3 Stk. 1 MB Memory Karten für
PSX, färbig sortiert
DM 29,90



DAS LENKRAD ZUM ABHEBEN!
PSX und N64 Lenkrad Airracer
DM 149,-

Große Auswahl
an **PLAYSTATION**
und **NINTENDO 64**
Zubehör
verfügbar!



Powerjoypad für
NINTENDO 64
DM 29,-

Bald auch Online unter: <http://www.electronics-boutique.at>

Alle Artikel bei

flic - flac's
electronics **EP** **boutique**
1040 Wien, Resselgasse 5

sowie im gut sortierten Fachhandel
und Kaufhaus erhältlich

EVON T. PARTETZKE
 igitlich hätte in der vorliegenden Ausgabe bereits der Test von *Gex 3* erscheinen sollen. Leider hat es Eidos nicht mehr geschafft, neXt Level rechtzeitig vor dem Release mit einer Review-Version zu versorgen. Also folgt der Test wie gewohnt in der kommenden Ausgabe.

Sei es drum, *Gex 3* präsentiert sich als direkter Nachfolger von *Gex 3D - Return of the Gecko* und besaß vor einiger Zeit noch den Untertitel *Deep Cover Gecko*. Wie im Vorgänger und nicht anders zu erwarten, steuert der Spieler die Echse Gex. Sie kann springen, mit dem Schwanz zuschlagen, mit der Zunge Gegenstände fangen und auf gewissen Wänden herumkrabbeln. Dargestellt wird die gesamte Umgebung in 3D, völlige Bewegungsfreiheit einbegriffen. Gegner gibt es auch zuhauf, die nicht durch einfaches Draufspringen, sondern durch die körperlichen Fertigkeiten des Helden ausgeschaltet werden.

Auf seiner Reise durch diverse Fernsehkanäle begegnet Gex den skurrilsten Erscheinungen. Wild gewordene Heuballen machen dem Spieler in einer Geisterstadt des Wilden Westens das Leben schwer, in einer *Alice im Wunderland*-Stage wird man von Spielkarten verfolgt, und bei *Scotland Yard* feuern schießwütige Jäger um sich. Ideen hatten die Entwickler bei der Gestaltung der Level scheinbar noch genügend. Jedes Szenario spielt in einer anderen Umgebung. Das altertümliche Griechenland wird genauso besucht wie Ägypten, Schneewelten, Piratenschiffe und Raumstationen. In jeder Stage verfügt Gex über ein neues Kostüm und dementsprechend über verschiedene Fähigkeiten wie Schweben oder sogar Fliegen. Hin und wieder kann sich der Spieler auch hinter eine Kanone oder ein Standgeschütz klemmen und von dort aus schießen.

Anfang April erscheint der Titel in den Verkaufsregalen. ■

GEX 3

Gex am laufenden Band

Auf dem 3DO hatte der Gecko Gex seinen ersten Auftritt und war noch ziemlich zweidimensional gestaltet. Mit seinem PlayStation-Debüt hat sich das dank polygonaler Rechen-Power geändert. Nun steht der dritte Auftritt der Erfolgsechse ins Haus.



Gex trägt je nach Thematik des Levels immer passende Kleidung



Der Winter-Abschnitt bei *Gex 3* erinnert in gewissen Teilen stark an den von *Banjo-Kazooie*, nicht zuletzt wegen der ziemlich ähnlichen Musik



Info: Zahlreiche saloppe Sprüche gibt Gex im Laufe seines Abenteuers von sich. Damit sie auch hierzulande jeder versteht, wird das komplette Spiel ins Deutsche übersetzt. Erste Proben der Aufnahmen lassen auf

eine gelungene und humorvolle Synchronisation schließen. Für die Angebote von Gex wurde beispielsweise die deutsche Stimme von Pamela Anderson verpflichtet.

HVON T. PARTETZKE
Hard Edge entführt den Spieler in das 21. Jahrhundert. Eine Gruppe von Terroristen ist in das Gebäude eines führenden Waffenherstellers eingedrungen. Ein Sonderkommando, das die Verbrecher aufhalten sollte, geriet dabei in eine Falle und wurde nahezu vollständig ausgelöscht. Lediglich zwei Mitglieder, Alex und Michelle, überlebten und setzen nun alles daran, die Terroristen zu stellen und ihr eigenes Leben zu erhalten. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines dieser Charaktere. Zwei weitere Personen dürfen im späteren Spielverlauf gesteuert werden. Ihnen stehen verschiedene Waffen zur Verfügung, mit denen auch Special-Moves ausgeführt werden können. So sind die Figuren imstande, nach hinten, im Sprung mit Salto nach unten oder mehrmals schnell hintereinander zu schießen. Voraussetzung für die Specials ist die richtige Tastenkombination.

Resident Evil-ähnlich sind die Hintergründe vorgeordnet und aus festgelegten Kamerawinkeln zu sehen. Alle Charaktere hingegen wurden aus Polygonen zusammengesetzt. Der Comicstil der Figuren stellt jedoch einen, offenbar beabsichtigten, Kontrast zu den relativ realistisch wirkenden Schauplätzen dar. In dieser Umgebung müssen Schalter betätigt, Schlüssel gefunden und anderweitig Rätsel gelöst werden. Auf Feinde muß der Spieler natürlich auch nicht verzichten.

Obwohl auf den ersten Blick einiges an Resident Evil erinnert, besitzt Hard Edge doch seinen eigenen Stil und weiß sich von besagtem Titel inhaltlich wie spielerisch abzuheben. Die vielseitigen Attacken der Charaktere lassen auf mehr Abwechslung bei den Aktionsmöglichkeiten schließen. Der Test folgt wahrscheinlich in der kommenden Ausgabe. ■

HARD EDGE

Zukunftsmusik

Nicht, daß jemand glaubt, Resident Evil-ähnliche Spiele gäbe es nur noch für Dreamcast. Wer sich nicht gedulden kann, bis der dritte Teil der Zombiejagd erscheint, darf sich demnächst mit Hard Edge die Zeit verkürzen.



An diesen Terminals kann der Spieler sein Fortkommen sichern



Als Gegner werden keine Zombies oder andere Kreaturen der finsternen Sorte zu sehen sein. Vielmehr bekämpft man Roboter und Menschen



Die vorgeordneten Hintergründe wirken stellenweise fotorealistisch, die Charaktere comicartig

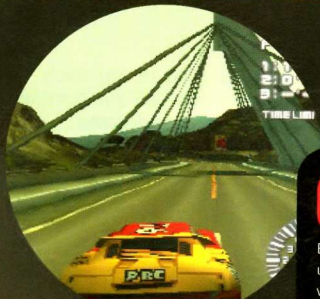


Info: In Deutschland erscheint Hard Edge voraussichtlich Anfang April. Infogrames übernimmt den Vertrieb. Entwickelt wird es von der Firma Sunsoft, die auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Bereits zu

C-64-Zeiten stellte die Software-Schmiede Spiele wie Shanghai her. Zu ihren größten Erfolgen zählt allerdings der Vertrieb von Myst und Riven – The Sequel to Myst.

Hersteller:	Sony	Entwickler:	Namco
Spieler:	1-2 simultan (4 Link)	Level:	13 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab 16. April

RIDGE RACER TYPE 4



DVON H. REHER
 Der Countdown läuft. Acht PS-strotzende Bollden stehen am Start, und die Fahrer spielen nervös mit dem Gaspedal. Noch zwei Sekunden. Das Ridge-Racer-Girl hebt die Hand, in der sie die rot-weiß karierte Flagge hält, und lächelt den Rennsportlern ein letztes Mal zu. Noch eine Sekunde. Der Zeiger des Tachometers klettert bis kurz vor

Jahre Entwicklungszeit sieht man dem Spiel auf den ersten Blick an. Durchgestylte Menüs, zum ersten Mal ein Zweispieler-Modus und eine Garage, in der dazugewonnene Wagen untergebracht werden können, fallen gleich zu Beginn ins Auge. Acht Strecken dürfen im Grand-Prix-, Time-Trial- oder Versus-Modus befahren werden. Der Grand Prix stellt dabei den wichtigsten Teil des Spiels dar, denn durch gutes Abschneiden in den vier Cups können weitere Fahrzeuge hinzugewonnen werden. Diese haben meistens bessere, auf jeden Fall aber andere Fahreigenschaften als die Standardflitzer, lassen sich jedoch nur im Zeitrennen und im Duell gegen einen Freund aus der Garage holen. Mit jedem der vier Startautos der vier



Die Ridge Racer-typische Anzeigentafel auf der Zielgeraden darf natürlich auch nicht fehlen

die rote Markierung, und der Puls schlägt im Einklang mit den knatternden Motoren.

Lange mußten Freunde solch spannender Momente warten, doch jetzt ist es endlich soweit. Der vierte Teil der Ridge Racer-Serie, den Automaten Wave Racer nicht mitgerechnet, geht an den Start und läßt wieder massenweise Adrenalin durch den Körper des Spielers schießen. Die zwei



die bonus-cd

Ridge Racer Type 4 liegt noch eine Bonus-CD bei. Neben einem kurzen Film von Ace Combat 3 und einer spielbaren Demo von Libero Grande können sich Fans der ersten Stunde auf eine überarbeitete Version des

ersten Ridge Racer-Teils freuen. Das Spiel läuft mit rasanten 50 Frames in High-Res, wobei allerdings einige Gegner in den Asphalt beißen mußten und es somit nur noch zu Duellrennen kommt.

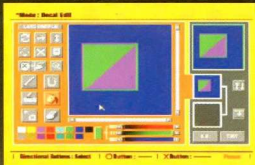


Info
 Zum Test lag uns die amerikanische NTSC-Version vor. In Deutschland wird das Spiel natürlich mit eingedeutschten Texten erscheinen. Ob die PAL-Umsetzung ohne Balken und Geschwindigkeitsverlust auskommt, konnte bis Redaktions-schluß nicht geklärt werden. Ridge Racer Type 4 unterstützt die PocketStation, wodurch die erspielten Rennwagen mit einem Freund getauscht werden können.

Gameplay: Es ist kein langes Training vonnöten, um Ridge Racer Type 4 erfolgreich spielen zu können. Der Schwerpunkt liegt auf drift-lastiger Action und höllischer Geschwindigkeit.

Präsentation: Die Optik des Spiels ist sehr edel. Alle Wagen spiegeln die Umgebung wider, und viele Objekte säumen den Streckenrand, wobei die Grafik niemals ins Ruckeln gerät. Die Musikstücke peitschen den Spieler mit ihren treibenden Rave-, Trance- und Poprhythmen immer wieder nach vorne.

Memory-Card: Auf einem Block können alle gewonnenen Wagen und der aktuelle Grand-Prix-Stand gespeichert werden.
Dual Shock: ja



Die Flitzer sehen durch feine Modellierung und detaillierte Texturen ungeheuer realistisch aus

Rennställe, die zur Verfügung stehen, lassen sich 20 Zusatzwagen erspielen, so daß *Ridge Racer Type 4* auf sage und schreibe 320 verschiedene Fahrzeuge kommt. Die vier Teams symbolisieren den Schwierigkeitsgrad des Wettbewerbs, wodurch Anfänger einen leichten Einstieg und Profis eine harte Herausforderung erhalten. In den ersten beiden Rennen genügt es noch, als einer der ersten drei über die Ziellinie zu rasen. Bei den nächsten beiden Kursen muß da schon ein Gang höher geschaltet werden, gilt es doch, mindestens zweiter zu werden. Die letzten vier Strecken müssen sogar gewonnen werden, um zum Schluß einen Pokal in der Vitrine und vier neue Wagen in der Garage stehen zu haben. Sieben computergesteuerte Gegner wollen das so gut es geht verhindern und schrecken auch vor Abdrängmanövern in Haarnadelkurven nicht zurück. Durch die sehr unrealistische, driftlastige Steuerung ist es jedoch nicht besonders schwierig, den Wagen wieder unter Kontrolle zu bekommen, und Überschläge kommen schon gar nicht vor. Mit Höchstgeschwindigkeit wird in enge Kurven eingebogen, um diese, nach kurzem Bremsen, mit einem spektakulären Drift zu nehmen. Weite Kurven können sogar wie auf Schienen durchfahren werden, was für Realismusfanatiker natürlich eher negativ zu bewerten ist.

Grafisch kann der vierte *Ridge Racer*-Teil vollkommen überzeugen. Fein modellierte Karosserien, die mit detaillierten Texturen überzogen sind, und Spiegelungen auf den glattpolierten Oberflächen lassen die PS-Monster sehr reali-

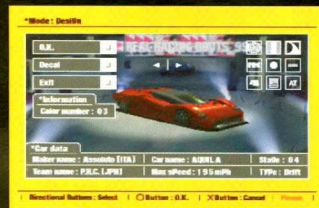
stisch aussehen, auch wenn nicht ganz die Qualität eines *Gran Turismo* erreicht wird. Die flüssige und schnelle 3D-Grafik, bei der es weder Blitzer noch Ruckler zu entdecken gibt, ist ebenfalls äußerst beeindruckend. Die Strecken unterscheiden sich diesmal sehr stark voneinander und basieren nicht einfach nur auf einem Grundkurs, der jeweils nur ein wenig modifiziert wird. Zwar finden immer zwei Rennen in ein und denselben grafischen Umgebung statt, gemein haben sie aber meistens nur die Start- und Zielgerade. Sind die Kurven in den ersten Runden noch sehr weit, so



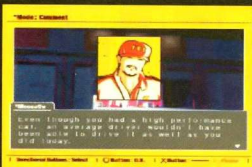
wird es zum Schluß des Grand Prix immer schwieriger, das richtige Timing für die enger werdenden Abbiegungen zu finden. Bei der Konzentration darauf und der Rasan der Verfolgungsjagd bleibt für eine angemessene Beachtung der vielen Details am Streckenrand fast keine Zeit. Das ist bedauerlich, wimmelt es doch dort nur so vor Objekten und Gebäuden. Am Hafen ragen Lastenkräne in den blauen Himmel, und beim Rennen am nächtlichen Flughafen startet sogar ein Jumbo-Jet. Der inzwischen üblich gewordene Hub-schrauber, dessen Debüt im ersten *Ridge Racer*-Teil stattfand, darf natürlich auch nicht fehlen und kreist deshalb auf einigen Strecken über den Köpfen der Fahrer. Aus ihm heraus wird das Renn-geschehen gefilmt, und zusammen mit vielen weiteren Einstellungen wird nach erfolgreicher Ziel-durchfahrt ein imposantes Replay abgespielt. Die ungeheure Geschwindigkeit wird erst so richtig deutlich, wenn zwei oder mehrere Flitzer im Formationsflug an der virtuellen Kamera vorbeifahren und diese im selben Tempo mitschwenkt. Allerdings kommt es bei *Ridge Racer Type 4* ver-



Im Vorspann bricht sich das *Ridge Racer*-Girl den Absatz ihres Schuhs ab. Ein netter Rennfahrer erbarnt sich dann ihrer



In der Garage können die, hinzugewonnenen Wagen in vielen verschiedenen Farbkombinationen eingefärbt werden. Dadurch kann sich jeder Spieler sein persönliches Traumauto erschaffen



Das Ridge Racer-Girl ist wieder mit von der Partie und läutet jedes Rennen ein. Motivationsprobleme kommen da nicht so schnell vor

gleichsweise selten zu solchen Aufeinandertreffen. Der Spieler startet immer von der letzten Position und muß das Feld von hinten aufrufen. Dabei wird ihm immer ein Kontrahent nach dem anderen vorge-setzt, und es geschieht selten, daß man bei diesem Duell den direkten Vordermann auch nur zu Gesicht bekommt. Richtig störend ist das nicht, da es wesentlich mehr Spaß macht, bis kurz vor Schluß

um die führende Position kämpfen zu müssen, als schon nach der ersten Kurve an der Spitze zu liegen und diese Platzierung drei Minuten lang ins Ziel zu retten.

Ridge Racer Type 4 ist das mit Abstand beste Ridge Racer für die PlayStation. Durch ultraschnelle Grafik, feinmodellierte Autos, einen großen Fuhrpark und jede Menge Driftaction für Anfänger und Profis, bietet der vierte Teil vieler unkomplizierten Spielspaß für Jedermann. Der gute Zweisspieler-Split-screen-Modus, bei dem es keine computergesteuerten Gegner gibt, dafür aber auch keine Geschwindigkeits-einbußen hinzunehmen sind, stellt sogar eine Premiere dar. Verfügt man über ein Link-Kabel, können wie bei allen Vorgängern, zwei PlayStations mit-

einander verbunden werden, wodurch diesmal vier Spieler gegeneinander antreten können. Negativ fällt die geringe Streckenanzahl auf. Zwar können die Kurse im Time Trial, bei dem alleine gegen die Zeit angetreten wird, und im Zweisspieler-Modus auch in entgegengesetzter Richtung befahren werden, im Grand Prix ist das jedoch nicht vorgesehen. Dort wird auch immer



Die Bonuswagen werden mit Hilfe eines Trucks zur Garage gefahren und dort abgesetzt



in derselben Reihenfolge gefahren, so daß die Langzeitmotivation in erster Linie durch das Sammeln der vielen Fahrzeuge zustande kommt. An dieser Stelle muß dann doch der Vergleich mit Gran Turismo herhalten, das mit etlichen Wettbewerben und Lizenzprüfungen in diesem Punkt deutlich mehr zu bieten hat. Auch ist die Mischung aus Autokauf, Bonuswagen und Tuning einen Tick spannender, als das Erlangen von Extrafahrzeugen durch verschiedene Platzierungskombinationen. Dafür muß man manchmal nämlich absichtlich zweiter oder sogar nur dritter werden, und welcher Reihnfahrer will das schon?

Ridge Racer Type 4 bleibt also nur im Windschatten des übermächtigen Konkurrenten, hat aber gegenüber allen anderen Genrevertretern für Sonys Konsole einen komfortablen Vorsprung herausfahren können. ■

XL-Wertung

90%

das jogcon



Für Ridge Racer Type 4 wurde von Namco extra auch ein neuartiger Controller entwickelt, der in sehr geringer Stückzahl leider nur in Japan erschienen ist. An Stelle eines Analogsticks, verfügt dieses Steuergerät über eine runde Scheibe mit Einbuchung für den Daumen, die sich endlos im oder entgegen dem Uhrzeigersinn drehen läßt. Dieses System wurde von vielen Videorecordern abgekupfert, bei denen man damit den Film in unterschiedlichen Geschwindigkeiten vor- und zurückschalten kann. Die sogenannte Jog-Scheibe ersetzt das Lenkrad und soll präzise Lenkmanöver zulassen. Zusätzlich ist das Pad mit einer Gegenlenkfunktion, dem Force Feedback, ausgestattet, wodurch der Spieler am eigenen Daumen verspürt, wenn die Räder blockieren oder durchdrehen.



T'ai Fu



WVON T. PARTETZKE
 er morgens genügend Kellogg's Frosties frühstückt, wird bereits den Tiger in sich geweckt haben, schenkt er der Verbraucherinformation Glauben. Alle, die dieses Gefühl noch nicht verspüren konnten, dürfen es immerhin am Bildschirm nachempfinden. Der Held des Prügel-Jump&Runs *T'ai Fu* ist ungewöhnlicherweise ein Tiger, der die Kunst der fernöstlichen Selbstverteidigung beherrscht. Verschiedene Kampfstile wie Gottesanbeter und Leopard stehen ihm zur Verfügung.

Allerdings muß er sich die meisten erst verdienen, indem er die mehr als 20 Level durchstreift und auf Lehrmeister trifft. In den Spielabschnitten gilt es, einem mehr oder weniger vorgegebenen Pfad zu folgen und durch

mehrmaliges Drücken einer Taste Combos gegen allerlei tierische Feinde anzubringen. Hin und wieder sollen noch Abgründe und Stacheln übersprungen und eher selten ein Schalter betätigt werden. Durch sogenannte Chi-Kräfte kann man der Raubkatze verschiedene Spezialentschlössen. Diese sind jedoch durch einen Balken begrenzt.

So ansprechend *T'ai Fu* auf einigen Standbildern aussehen mag, so schwach gibt es sich in Bewegung: In technischer Hinsicht kann der Titel kaum überzeugen. An vielen Stellen im Spiel bleibt der Charakter hängen und zittert wie wild. Auch die Kameraführung schwenkt von Zeit zu Zeit so unerwartet und schnell, daß man die Eingabe des Richtungswechsels schlichtweg versäumt und schlimmstenfalls geradewegs in einen Abgrund läuft. Immerhin wurden manche Stages sehr ansehnlich designt und können mit einer schönen Farbgebung und vielseitigen Effekten



Durch die Anwendung seiner Chi-Kräfte kann der Tiger wirkungsvolle Specials ausführen

reizen. Sie täuschen aber nicht darüber hinweg, daß es innerhalb eines Levels so wenige verschiedene Gegnersorten gibt, daß man sie an einer Hand abzählen kann. Die ersten beiden Abschnitte enthalten beispielsweise ausschließlich Schlangen als Feinde. Deshalb und wegen der Abwechslungsarmut im Spielsystem kommt bald Langeweile auf.

Völlig in den Sand gesetzt ist *T'ai Fu* deswegen jedoch nicht. Die Steuerung ist genau und eingängig, Zwischensequenzen lockern den Spielverlauf auf, und teilweise ist die Musik Oscar-verdächtig. Für die jüngere Zielgruppe mag *T'ai Fu* mittelfristig interessant sein, erfahrene Spieler sind Anspruchsvolleres und Interessanteres gewohnt. ■

XL-Wertung

70%



Sowohl Krüge als auch Gegner kann der Held heben und werfen

Info

Während der Zwischensequenzen wird durchgehend deutsch gesprochen. Auch sämtliche Bildschirmtexte wie Menüs oder Anzeigen findet man in der heimischen Sprache vor.

Gameplay: Trotz der genauen Steuerung will auf Dauer kein übermäßiger Spaß aufkommen. Schuld sind das uninspirierte Leveldesign und der geradlinige Spielverlauf.

Präsentation: Technisch gibt sich *T'ai Fu* schwach, in der Gestaltung dagegen zum großen Teil überzeugend. Einige musikalische Kompositionen sind meisterhaft.

Memory-Card: Pro Spielstand wird ein Block verwendet.
Dual Shock: ja


Info

Unglaublich, aber wahr: Bei *Populous: The Beginning* darf tatsächlich mitten in einer Mission gespeichert werden. Dieser Vorteil gegenüber anderen Genvertretern wird jedoch durch den hohen Verbrauch an Speicherblöcken gleich wieder relativiert. Ganze 15 Blöcke, also eine komplette Memory-Card, werden benötigt, so daß der Anschaffungspreis für viele Spieler erheblich höher ausfallen dürfte.

Gameplay: Die eingängige Steuerung, die entspannte Atmosphäre und die Möglichkeit, ein ganzes Volk zu beherrschen, machen *Populous* einzigartig. Allerdings gibt es zuwenig unterschiedliche Einheiten und Gebäude.

Präsentation: Der Grafikstil ist gewohnungsbedürftig, doch hat man erst einmal ein paar Missionen hinter sich gebracht, bekommt man nicht mehr genug von den kleinen Männchen. Die gute deutsche Sprachausgabe trägt ihren Teil zur mystischen Stimmung bei.

Memory-Card: Auf 15 Blöcken kann der komplette Spielstand gesichert werden.

Dual Shock: ja

Populous: The Beginning



EVON H. REHER
in Klassiker unter den Echtzeit-Strategie-Spielen erlebt dieser Tage seine Wiedergeburt auf der PlayStation. Beim Nachfolger von *Populous* und *Populous 2*, die Ende der 80er auf Amiga und PC für Furore sorgten, leitet der Spieler jedoch nicht, wie damals, als Gotheit einen untergebenen Stamm, *Populous: The Beginning* stellt nämlich, in guter *Star Wars*-Manier, einen früheren Teil der Serie dar, und der Titel der Gottheit muß erst einmal erkämpft werden. So zieht man in 25 Leveln als Schamanin durch mystische Welten, um am Ende, nach hartem Kampf gegen feindlich gesonnene Völker und deren jeweilige Anführerin, in höhere Sphären aufzusteigen.

Das Spielsystem hat sich nur minimal verändert. So müssen immer noch Mitglieder eines Stammes befehligt werden, die durch Anbetung der Schamanin, oder Zeugung von Kindern in vorher erbauten Häusern, Glaubenskraft spenden. Diese Glaubenskraft kann die Schamanin dann in Zauberkraft umwandeln, um mächtige Magie gegen die Feinde einzusetzen. Zu Beginn einer

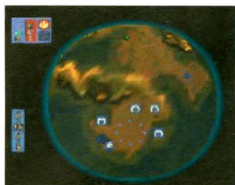


Im vorderen Gebäude verwandeln sich Arbeiter in Priester, die Gegner beschwören können

Mission ist es daher sehr wichtig, Häuser errichten zu lassen. Das passiert im neuesten Teil nicht mehr automatisch, sondern den Untergebenen muß vorgeschrieben werden, was sie wo erbauen sollen. In Hütten vermehren sich die Einwohner. Zum einen steigt dadurch die Zauberkraft der Anführerin, zum anderen wächst die Größe des eigenen Heeres. Die Neugeborenen sind aber nicht automatisch kampferprobte Krieger. Bevor es also zur Auseinandersetzung mit dem Feind



Bei dieser Mission ist es wichtig, auf die Insel mit der Gruft des Wissens zu gelangen. Dazu betet die Schamanin zuerst den heiligen Totempfehl an und wendet danach den erhaltenen Zauberspruch an



Nach der Standortwahl und Einbebnung des Bodens wird aus einem Gerüst das fertige Haus

kommt, sollten die Arbeiter eine Kampfarena hochziehen, in der einige von ihnen zu Krieger ausgebildet werden. Als weitere Einheiten stehen dem Spieler später noch Feuerkrieger, die auch für den Fernkampf geeignet sind, Priester, die feindliche Kämpfer für kurze Zeit beschwören und somit außer Gefecht setzen können, und Spione zur Verfügung.

Der Schlüssel zum Sieg ist jedoch die Schamanin. Sie besitzt eine enorme Zauberkraft, die von Mission zu Mission immer größer wird. An bestimmten Stellen erlangt sie durch Anbetung eines Totems einen neuen Zauber hinzu, der entweder nur ein einziges Mal angewendet werden kann oder für den Rest des Spiels bei Bedarf aufrufbar ist. Ferner unterscheiden sich die Sprüche in ihrer Reichweite, in ihrem Verbrauch von Glaubenskraft und in der Zeit, die sie zum Aufladen benötigen.

Ist das Dorf zu einer menschenreichen Siedlung herangewachsen, so ist es an der Zeit, in Richtung der feindlichen Basis aufzubrechen. Die Steuerung ist dabei sehr einfach ausgefallen. In einem Menü wird die zu bewegendene Einheit ausgewählt und ihr Bestimmungsort auf der Planetenoberfläche markiert. Das war's. Einmal im gegnerischen Lager angekommen beginnen die kleinen Männchen, alles niederzumachen, was ihnen in die Quere kommt. Nur wenn sie sich allzu eifrig und ausschließlich mit der Vernichtung von Gebäuden beschäftigen, sollte eingegriffen und ihnen der konkrete Befehl zum vorrangigen Kampf gegen das feindliche Heer und dessen Schamanin gegeben werden. Die Aufgabenstellung beschränkt sich aber meistens nicht nur auf die vollständige Ausrottung der gegnerischen Siedlung, sondern hält zusätzlich noch weit-

aus kniffligere Probleme für den Spieler bereit.

Populous: The Beginning ist ein völlig anderes Echtzeit-Strategie-Spiel. Im Vordergrund steht immer die Entwicklung und Vergrößerung des eigenen Volkes, und erst wenn dieses ein stattliches Ausmaß angenommen hat, beginnt der Kampf gegen den Feind. Zwischenzeitliche Angriffe vereinzelter gegnerischer Soldaten kommen zwar vor, lassen aber nicht so eine Hektik aufkommen wie bei anderen Spielen des Genres. Die fast schon meditative Musik und der eigenwillige Grafikstil vermitteln eine mystische Atmosphäre und lassen den Spieler tief in die Welt von *Populous* eintauchen. Leider sind die 25 Missionen relativ schnell durchgespielt, und es gibt keinen Zweispielers-Modus. Trotzdem stellt *Populous: The Beginning* für Fans des Genres eines der besten Spiele auf der PlayStation dar, das voll überzeugen kann. ■

XL-Wertung 85%

FIRST CLASS

Playstation • N64 • Dreamcast

Playstation

Playstation	245.00
Playstation+Memory+2Pad	270.00
1MB Memory	14.95
360°	84.95
A Bugs Life	79.95
Akuji the Heartless	84.95
Alundra	79.95
Asterix *	99.95
Blood Lines *	74.95
Breath of Fire 3	99.95
Bust-a Move 4 *	69.95
C&C II Gegenschlag	84.95
Capcom Generation Vol.1 *	89.95
Castrol Honda Superbikes *	84.95
Cool Boarders II Plati. *	44.95
Cool Boarders III	79.95
Crash Bandicoot 2 Plati. *	49.95
Crash Bandicoot 3	79.95
Dreams *	89.95
Driver *	99.95
Equalizer (Gamebuster)	49.95
F1 Racing Simulation 2 *	84.95
FIFA 99	79.95
Gex III Deep Cover Gecko *	99.95
Grand Turismo Plati. Juni *	49.95
Heart of Darkness	94.95
Legacy of Kain:Soul Reaver *	99.95
Jordan GP 2 Lenkrad mit R.	119.95
Metal Gear Solid	99.95
Metal Gear Solid Premium	149.95
Moto Racer Plati. *	44.95
Music	84.95
NBA Live	79.95
Need for Speed IV *	84.95
NHL 99	79.95
Oddworld 2 Abe's Exodux	84.95
Populus - The Beginning *	89.95
Premier Manager 99	84.95
Rally Cross II *	79.95
Real Arcade Lightgun	99.95
Ridge Racer Type 4 *	99.95
Silent Hill *	99.95
Shadowman *	89.95
Spyro the Dragon	79.95
Tai Fu *	79.95
Tanktics *	84.95
Tekken 3	89.95
The Grandstream Saga	79.95
Tiger Woods 99	89.95
Toca 2	84.95
Tomb Raider II Plati. *	49.95
Tomb Raider III	89.95
Tunguska *	84.95
Wild Arms	74.95
X-Files *	84.95

Dreamcast

Dreamcast Japan	619.00
Memory Card VMS	79.95
Incoming	144.95
Aero Dancing *	144.95
Biohazard Code Veronica *	149.95
Blue Stinger *	149.95
Buggy Heat *	149.95
Cart *	149.95
Climax Landers *	149.95
Cool Boarders IV *	149.95
DZ-D's Diner II *	149.95
Daytona USA Complete	149.95
Geist Force	144.95
Incomin DC	139.95
July	129.95
Marvel vs Capcom *	149.95
Monaco GP Simulation	149.95
Panzer Dragon IV *	149.95
Pen Pen Tri Icelon	139.95
Puyo Puyo Dc *	149.95
Real Sound 2+D2 Demo *	149.95
Scud Race-Super GT *	149.95
Sega Rally 2	139.95
Sengoku Turb	149.95
Seventh Cross	149.95
Shen Mu (Free) *	149.95
Sonic Adventure	144.95
Super Speed Racing *	149.95
Tetris 4 D	109.95
Virtua Fighter 3 tb	144.95
White Illumination	149.95
Dreamcast Lenkrad	149.95
Power Stone	149.95

Nintendo 64

N64+Mario 64+Memory	259.00
1080° Snowboarding	79.95
Extreme G II	94.95
F1 World Grandprix	84.95
FIFA 99	99.95
F-Zero X	79.95
Glover	84.95
Mission Impossible	104.95
NBA Live 99	99.95
Star wars Rogue Squadron	104.95
Turok 2 Deutsch	84.95
Turok 2 uncult	99.95
WCW vs NWO Revenge	129.95
Zelda 64-Ocarina of Time	104.95
Gex 3D Enter the Gecko *	109.95
Snowboard Kids 2 *	84.95
Mario Party *	89.95
Castlevania 64 *	119.95
Battle Adventure Racing *	99.95

An- und Verkauf / Verleih PSX - N64

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich
Preisritürmer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM. Ausland: Vorkasse plus 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren.

**Ab sofort auch DVD's im Versand.
Preisliste auf Anfrage.**

FIRST CLASS

Niederstraße 103 • 47829 Krefeld

Rheinstraße 28 • 47799 Krefeld

Bestellannahme:

Montag bis Samstag 10.00 - 23.00

0 21 51 - 48 72 46

Händleranfragen erwünscht

2x in Krefeld

Bloody Roar 2 – Bringer of the New Age



info

In den Optionen kann ein After-Image-Modus angewählt werden. Bei diesem ziehen die Charaktere während der Replays Schatten hinter sich her. Dieser Effekt trägt zwar nicht zum Spielspaß bei, kann sich aber durchaus sehen lassen.

Gameplay: Eine hohe, aber übersichtliche Spielgeschwindigkeit und interessante Specials zeichnen den Titel aus. Ein paar Kämpfer mehr wären angebracht gewesen.

Präsentation: Dank High-Res und flüssiger Animationen sieht *Bloody Roar 2* sehr gut aus, obwohl die Charaktere recht kantig ausgefallen sind. Durch knackige Soundeffekte läßt sich die durchschnittliche Rockmusik verschmerzen.

Memory-Card: Erspielte Extras und Rekorde finden auf einem Block Platz.
Dual Shock: ja

VON T. PARTETZKE
Vor einem Jahr konnte *Bloody Roar* – *Hyper Beast Duel* die Fachpresse durch ein innovatives Kampfsystem und ein rasantes Spielgeschehen überzeugen. Wie im Videospiel-Business üblich ziehen erfolgreiche Spiele meist eine Fortsetzung nach sich. So ist es kaum verwunderlich, daß auch dieser Titel kürzlich einen Nachfolger erhielt. *Bloody Roar 2 – Bringer of the New Age* knüpft direkt an den Vorgänger an und bietet im Gameplay nur wenige Veränderungen. Aus nunmehr neun Charakteren, von denen fünf neu designt wurden, wählt der Spieler seinen Liebling aus. Im Kampf haut man sich mit je einer Schlag- und einer Tritttaste spektakuläre Combos um die Ohren. Was schon den ersten Teil auszeichnete, ist die Verwandlung der Charaktere in wilde Tiere. Füllt sich ein Balken am Bildschirmrand, kann die Spielfigur transformiert werden.

Der Rave-Modus des Vorgängers fällt zwar weg, dafür ist es möglich, als Biest auf mehr Specials zurückzugreifen. Neu sind auch die Super-Specials, die in der Ausführung nicht einfach zu handhaben sind, aber fast immer einen Sieg garantieren, sofern sie treffen. Relativ umfangreich gestaltet sich die Options- und Modipalette. Arcade-, Versus- und Survival-Modus müssen wohl nicht näher erklärt werden, im Watch-Modus darf einem Kampf zwischen zwei Computer-Gegnern beigewohnt werden, und der Story-Modus erzählt für jeden Charakter eine Geschichte zwischen den Kämpfen. Auf den Trainingsmodus des Vorgängers wurde verzichtet.



BR 2 enthält einen Story-Modus, in dem vor und nach jedem Kampf etwas Text zu lesen ist

Immerhin wurde die ausgefeilte und aktionsgeladene Spielbarkeit übernommen und mit hochauflösender Grafik angereichert. Knackige Geräuscheffekte verstärken das ungezähmt wirkende Ambiente. Neun (plus zwei) Charaktere sind in der heutigen Zeit zwar wenig, sie verfügen jedoch über derart unterschiedliche Kampfstile, daß kein Kämpfer überflüssig wirkt. Letztendlich ist *Bloody Roar 2* eine sehr gelungene Fortsetzung, deren Neuerungen sich allerdings in Grenzen halten. Wer den ersten Teil nicht sein eigen nennt, kann bedenkenlos zugreifen. Besitzer des Vorgängers müssen selbst entscheiden, ob die neuen Charaktere und Super-Specials ausreichen, um noch einmal circa 140 DM für die Import-Version auf den Tisch zu legen. Im Frühjahr erscheint übrigens die deutsche Fassung, die von Virgin Interactive vertrieben wird. ■

XL-Wertung
85%

Guardians Crusade



Das Monster-Baby eignet sich im Spielverlauf diverse Verwandlungsformen an

Noch reichen die Finger beider Hände aus, um die PAL-Rollenspiele für die PlayStation abzuzählen. Mit Tamsofts *Guardians Crusade* hat die Konsole einen klassischen Vertreter dieses Genres hinzugewonnen. Die Spieler schlüpfen in die Lederrüstung eines Dorfburschen und macht sich auf, die aus Polygonen konstruierte Fantasy-Welt zu erforschen. Wie in Miyamotos *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* wird der Hauptdarsteller von einer Fee begleitet, die ihm hin und wieder Tips zum Spiel gibt.



In diesem Schalterbüro sind Tickets für eine Schiffschiffahrt zum Nachbarkontinent zu haben

Zentraler Dreh- und Angelpunkt ist aber das Monster-Baby, das ihm über den Weg läuft und für welches er fortan die Verantwortung trägt. Beide, Nachwuchs-Chevalier und Monsterep, sammeln Erfahrung durch Kämpfe gegen zahlreiche Ungeheuer. Jeder Stufenaufstieg erhöht die Anzahl der Lebenspunkte, während neue Waffen oder Rüstungsteile die Werte von Angriff und Verteidigung verbessern. Zur Aufrückung der Hit-Points verleiht der Held Schokoriegel und Hamburger. Auch wenn die Lebensmittel nie zu sehen

sind, hätte der Hersteller lieber eine passendere Bezeichnung wählen sollen.

Andererseits mutet das Design des gesamten Games sehr kindgerecht an. Poppige Farben, lustige Monster und nicht zuletzt die aufziehbaren Püppchen, die der Held im Laufe des Spiels sammelt, untermauern diesen Eindruck. Die Funktion der kleinen Blechmänner erinnert wiederum stark an die Beschwörungszauber aus *Final Fantasy VII*. Anstelle eines Angriffs kann der Protagonist auch PSI-Punkte aufwenden, um die Figuren mit den rückwärtigen Schlüsseln zum Explodieren, Heilen oder anderen nützlichen Tätigkeiten zu bringen.

Stößt der Spieler während seines Kreuzzugs auf das Globus-Helferlein, so die Bezeichnung der Aufziehmännchen, kann er sich die Weltkarte zeigen lassen. Mehrere Kontinente und zahlreiche Städte erlauben ausgiebiges Abenteuer. Die Darstellung von freiem Gelände und Ortschaften ist zwar nicht sehr detailliert, aber technisch sauber umgesetzt und zudem abwechslungsreich. Die Zeiten, in denen sich nur die Namen der Siedlungen änderten, das Aussehen aber gleich blieb, sind erfreulicherweise passé.

Guardians Crusade ist eine interessante Fantasy-Tour mit Gegenden voller Monster, Einblicken in diverse Orte und die Mentalität ihrer Bewohner sowie einem Story-Plot, dessen Ausgang bis zum Schluß offen bleibt. Wer sich mit dem jugendlichen Design arrangieren kann, bekommt mit Tamsofts RPG einen überdurchschnittlichen Genrevertreter geboten. ■

XL-Wertung

75%

info

Entwickler Tamsoft bescherte den Beat-'em-Up-Freunden mit *Battle Arena Toshinden* das erste 3D-Prügelispiel für die PlayStation. Die Kämpfer waren nicht nur aus Polygonen konstruiert, sie konnten sich auch in jede Richtung des Raums bewegen.

Gameplay: Die Herausforderung wächst mit fortschreitendem Spiel, da der überlegte Einsatz von PSI-Punkten und heilenden Extras zur Überlebensvoraussetzung wird. Analog läßt sich der Ritter besser steuern.

Präsentation: *Guardians Crusade* lebt nicht von seiner Präsentation, da weder Grafik noch Sound für besonderes Aufsehen sorgen. Die technisch anständige Darstellung reicht aber aus, um die Story zu begleiten.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block.
Dual Shock: ja

Hersteller: Empire Interactive Entwickler: Cuning Develop. **Flipper**
 Spieler: 1-4 (2 Link-Kabel) Level: 1 Tisch
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Solche Optionen bieten Spiele anderer Genres in der Regel nie

Info

Die Flipper der *Pro Pinball*-Serie bieten standesgemäß viele Modi. In *Big Race USA* eröffnet sich erst nach längerer Spielzeit oder intensiver Lektüre der dicken Anleitung die enorme Spieliefe. So wird über die Hintergrund-Story ein Ausgleich zur mageren Anzahl der Tische geschaffen.

Gameplay: Die Tragik vieler 32-Bit-Spiele spiegelt sich in *Big Race USA* wider: Die grandiose Optik und die hohe Realitätsnähe gehen auf Kosten der Spielbarkeit und des Dauerspaßes.

Präsentation: Seit Einführung der 3D-Grafik hat sich an der Darstellung der Tische nicht viel geändert. Leider finden sich nach wie vor kaum phantasievolle Ideen, die das Flippern am Bildschirm noch interessanter machen könnten.

Memory-Card: Die Highscore-Liste belegt einen Block.

Dual Shock: Es rüttelt beinahe wie am echten Gerät. Die Analogsticks dienen zum Anschubsen, was jedoch nur bedingt sinnvoll umgesetzt wurde.

Link-Kabel: Wer noch eine ältere PlayStation mit Link-Buchse besitzt, darf den nostalgischen Modus nutzen.

Muster: 2nd Reality, Hamburg,
 Tel.: 0 40/69 64 04 50

Pro Pinball – Big Race USA

SVON T. HELLWIG
 schlägt Dir einer auf die Backe, dann halte ihm auch die andere hin! Ob diese vermeintlich tugendhafte Verhaltensregel in der Realität so funktioniert, wie man sich das ursprünglich dachte, soll hier (Überraschung!) nicht das Thema sein. Denn wenn etwas auf die Backe schlägt, dann ist es in diesem Fall eine kleine (virtuelle) Eisenkugel, und die wird meist mit voller Wucht zurückgedroschen. Das Beste an dieser 'abstoßenden' Aktion ist, daß man dafür sogar Punkte bekommt und das Ganze höllischen Spaß machen kann – dazu bedarf es allerdings einiger unabdingbarer Voraussetzungen.

Empire Interactive konnte den gehobenen Ansprüchen echter Flipper-Fans mit dem Vorgänger aus 1998, *Pro Pinball – Timeshock!*, schon recht gut entsprechen. Das Spiel bietet zwar, wie schon die 'Mutter' dieser Serie, *Pro Pinball – The Web*, lediglich einen einzigen Tisch, doch der ist hervorragend gerendert und mit vielen Feinheiten sowie spielerischen Schmankerln versehen. Mit *Big Race USA*, dem nunmehr dritten Teil, setzen die Entwickler auf Bewährtes; Wieder wird nur ein Tisch präsentiert, der aber ebenfalls grafisch

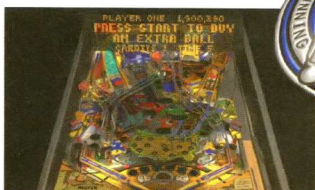


hochglanzpoliert daher kommt. Die hochauflösende Darstellung und die offensichtlich ausgefeilte Fingerfertigkeit der Programmierer in bezug auf die korrekte Ballphysik sowie das gute Design des Tisches machen das Flipper-Erlebnis am Bildschirm zur echten Spielhallenalternative.

Was aber anzukreiden ist, und darunter litt schon die ersten beiden *Pro Pinballs*, ist die trotz der drei möglichen Perspektiven mäßige Übersicht im oberen Bereich des

Gerätes. Dort nämlich liegt die Anzeigetafel (wahlweise auch durchsichtig) über den ballführenden Röhren. Ansonsten kann sich der Spieler kaum über optische Unzulänglichkeiten beklagen: In den Optionen lassen sich feinste Einstellungen vornehmen. Soft-Fokus, transparente Punktmatrix und eine Tischansicht mit Zoom-Funktion findet man wahrlich nicht in jeder Flippersimulation. Spielerisch gibt es jedoch Anlaß zur Klage, denn die vier Flipperbacken reagieren etwas zu

träge. So hinkt die tatsächliche Aktion der gedanklichen hinterher, was zum Ballverlust führen kann. Für Couch-Potatoes mit Hang zum nostalgischen Eisenkugel-Dreschen empfiehlt sich *Big Race USA* nur unter Vorbehalt: Einerseits bekommt man feinste Technik geboten, andererseits sollte ein Flipper mehr als nur einen Tisch aufweisen und vielleicht auch musikalisch etwas abwechslungsreicher sein. ■



Wer die richtigen Objekte getroffen hat, darf sich am Schluß einen Extraball 'kaufen'



XL-Wertung

75%

Kensei – Sacred Fist



Kensei – Sacred Fist ist Konamis erster Versuch, ein PlayStation-Prügelspiel auf die Beine zu stellen. Betrachtet man die Präsentation und den Spielumfang, ist es den Entwicklern wirklich gut gelungen

MVON T. PARTETZKE
Mit Kensei – Sacred Fist präsentiert Konami ihr erstes PlayStation-Beat-'em-Up in Eigenregie. Entwickelt wurde es von KCE Tokyo, die viel Wert auf einen großen Umfang gelegt hat. Dies fällt auf, sobald man nach der kurzen, aber qualitativ hochwertigen Intro bis in den Titelschirm vorgedrungen ist. Sechs Spielmodi stehen ins Auge: Normal, Versus, Time Attack, Survival, ein luxuriöser Trainings- und ein Watch-Modus. Hat man sich für eine Spielart entschieden, folgt die nächste positive Überraschung. Zu Beginn stehen neun Kämpfer bereit, aber das Auswahl-Menü enthält dreizehn freie Plätze, die

mit weiteren Charakteren gefüllt werden, sofern man sie erspielt. Die Riege der Haudegen ist also mit der eines Tekken 2 oder 3 vergleichbar.

Ein weiteres Staunen überkommt den Spieler beim Betrachten der In-Game-Grafik. Das Spiel läuft durchgehend im hochauflösenden Modus, detaillierte Texturen zieren die Kämpfer, und auch bei den Animationen und der Framerate gibt es nichts zu beanstanden.

Der wichtigste Aspekt, das Gameplay, weist ebenfalls viele gute Seiten auf. Jeder Charakter verfügt über seinen individuellen Stil und eine nicht zu unterschätzende Anzahl an Specials und Combos. Viele der Martial-Arts-Spezialisten können ihren Kampfstil jederzeit ändern und so auf andere Aktionen zurückgreifen. Das Ausweichen in den Raum hinein und ein ausgefeiltes Abwehr- und Kontersystem sind zusätzliche Pluspunkte. Letzteres setzt jedoch ein exaktes Timing voraus.

Doch trotz all dieser Vorteile vermag Kensei nicht vollends zu überzeugen. Obwohl es viele ungewöhnliche Moves gibt, die zum größten Teil sogar leicht von der Hand gehen, gestalten sich die Kämpfe nicht überragend spektakulär. Der Grund dafür liegt in der relativ gemächlichen Spielgeschwindigkeit. Verstärkt wird dieser Eindruck außerdem durch eine leichte Verzögerung in der Ausführung der Aktionen. Bei der Kollisionsabfrage lassen sich zudem kleine, wenn auch nicht großartig ins Gewicht fallende Ungenauigkeiten ausmachen.

Kurzum: Kensei bietet dem Beat-'em-Up-Freund eine komfortable Ausstattung und bestechende Optik, die zusammen mit einem flotteren Spielgeschehen einen Spitzentitel des Genres ergeben hätten. So ist es „nur“ ein relativ gutes Spiel. ■



Im Trainingsmodus kann das Verhalten des Gegenübers nach Belieben eingestellt werden



Einige der Outfits wurden mit detaillierten Texturen versehen, andere wirken schlicht

Info

KCE ist zweifelsohne eine der talentiertesten Entwicklungsabteilungen aus dem Hause Konami. Zu ihren früheren PSX-Werken zählen Spitzentitel wie *Castlevania X – Symphony of the Night*, *Salamander – Deluxe Pack* und *International Superstar Soccer Pro 98*. Im Mai steht der Nachfolger von *Suikoden* auf dem Programm.

Gameplay: Die niedrige Spielgeschwindigkeit zieht die Wertung des ansonsten üppig ausgestatteten Titels nach unten.

Präsentation: Optisch stimmt fast alles. Hochauflösende Grafik läßt die detaillierten Texturen noch mehr zur Geltung kommen. Die Musik ist Hausmannskost.

Memory-Card: Sätze drei Blöcke werden für erspielte Charaktere und Einstellungen beansprucht.

Dual Shock: ja

XL-Wertung

80%

Swing



Die Eigenschaften der 30 Spezialkugeln werden im Spiel erläutert

Info

Swing erschien bereits vor einigen Monaten für den PC. Extra für die PlayStation wurde ein Missionsmodus eingeführt, der sich zunächst über 20 Level erstreckt. Per speziellem Paßwort wird es die Möglichkeit geben, noch 10 weitere Missionen zu erfüllen.

Gameplay: Hat den Spieler das Puzzle-Fieber erwischt, wird er es nicht so schnell wieder los. Eindrucksvolle Specials halten zudem bei Laune.

Präsentation: Die bei Puzzlespielen übliche simple Grafik wird bei **Swing** ein wenig durch schön anzusehende Explosionen aufgewertet. Verschiedene Kugel-Sets und stimmige Sound-FX runden den positiven Eindruck ab.

Memory-Card: Die Spieldaten beanspruchen zusammen einen Block.

Dual Shock: Bei größeren Explosionen rüttelt das Pad, Analogsteuerung gibt es nicht.



Der Mehrspieler-Modus von **Swing** sorgt für die fesselndste Unterhaltung. Gäbe es alternativ einen Computer-Gegner wie bei **Tetris** oder **Bust-A-Move**, könnte auch der Solist in einen Wettstreit treten

DVON D. MARKWART
Die meisten Spiele im Konsolensektor stammen aus England, Japan oder den USA. Ein paar fähige Firmen gibt es jedoch auch in Deutschland, und Software 2000 ist eine der bekanntesten. Die Eutiner sind in erster Linie durch die *Bundesliga Manager*-Serie (PC) bekannt geworden, doch das hindert sie nicht daran, ein Puzzlespiel zu entwickeln.

Bei **Swing** jongliert der Spieler mit bunten Kugeln. Diese lassen sich per Kran auf vier Waagen verteilen. Liegen drei Kugeln der gleichen Farbe nebeneinander, verschwinden sie sowie alle weiteren, die sie berühren und zudem dieselbe Farbe



Ausführlich wird der Spieler durch Einblendungen auf die anstehende Mission vorbereitet

tragen. Aber ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es nun wieder nicht. Jede Kugel hat ihr eigenes Gewicht, und sobald eine Seite der Waagschale zu stark belastet ist, wird die oberste Kugel des leichteren Stapels um die Differenz der Gewichte weiter katapultiert. Wird eine Waagschale deutlich überladen, ist das Spiel verloren.

Am interessantesten ist es, wenn sich zwei Spieler messen und dieses simple System auch anzuwenden wissen. Dann kann im Multiplayer-Modus mit Spannung gegeneinander gespielt werden. Erst dabei entfaltet **Swing** seine volle Tütelpracht. Jedesmal, wenn eine besonders gute Kombination gelungen ist, erscheint eine von 30 Spezialkugeln, die mit besonderen Eigenschaften versehen sind. So können zum Beispiel alle gegnerischen Kugeln mit einem Schatten belegt werden, der erst wieder verschwindet, wenn die Schattenkugel mit einer Bombe gesprengt wird. Sollte der Gegner es nicht schaffen, die Attacken abzuwehren, erhöhen sich seine Stapel, und bei Erreichen der oberen Spielfeldgrenze hat er schließlich verloren. Bevor alle Kniffe richtig sitzen, sollte man im Einzelspieler-Modus ausgiebig trainieren und den Computer schlagen.

Im Missionsmodus geht es dann etwas herausfordernder zur Sache. Zu Beginn werden noch die einfachsten Kombinationen wie ein simpler Dreier verlangt, doch schon nach kurzer Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an.

Alles in allem bietet **Swing** ein ausgeklügeltes Spielsystem, das durch den lockeren Einstieg im Einzelspieler-Modus auch für Anfänger geeignet ist. Um alle erlernten Finessen gegen die Mitspieler unter Beweis stellen zu können, muß man sich zum Hardcore-Tüftler mausern. Software 2000 bietet **Swing** trotz der Modi-Vielfalt und des umfangreichen Missionsangebots erstaunlich günstig an. ■

XL-Wertung

80%

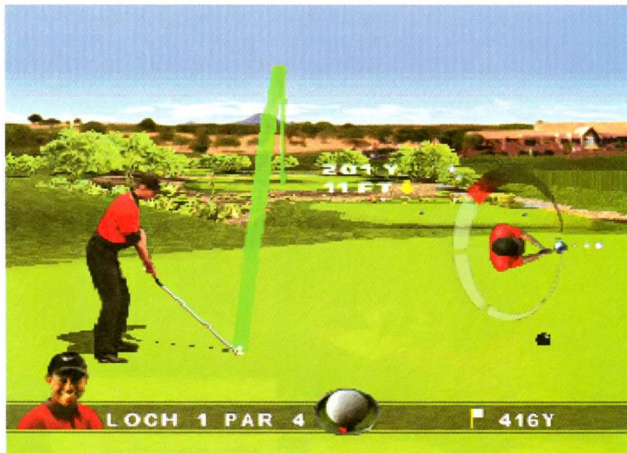
Tiger Woods 99 – PGA Tour Golf

HVON T. HELLWIG
 hinter *Tiger Woods 99* steckt die recht erfolgreiche PGA-Serie aus dem Hause Electronic Arts. Daher sind gravierende Veränderungen zu vorangegangenen Versionen bis auf wenige Ausnahmen auch eher marginal. Die insgesamt neun Spielmodi (darunter zwei Trainingsmodi) umfassen unter anderem Turnier-, Skin-, Stroke- und Shoot-Out-Spiele – nichts Neues auf diesem Sektor, aber ein reichhaltiges Angebot. Sieben Golfer und natürlich das Zugpferd Eldrick „Tiger“ Woods stehen zur Auswahl, wenn es auf einen der fünf originalgetreu nachgebauten Kurse geht. Selbst in puncto Optionsvielfalt hat EA nur unwesentliche Neuerungen eingebracht.

Die angedeuteten Abweichungen zum bisherigen Konzept sind einerseits die noch nicht ganz ausgereifte Integration der Analogsteuerung (keine Powermeter-Anzeige), und andererseits das Fehlen einer Parcours-Karte und des Gitternetzes auf dem Grün. Gibt ersteres trotz gewisser Schwächen noch Anlaß zur Freude, so erscheinen die ‚Sparmaßnahmen‘ im Bereich Komfort doch recht gewagt. Immerhin erwies sich sowohl die Übersichtskarte als auch das Raster beim Putten



Durch die etwas träge, ungenaue Steuerung läßt sich der grüne Pfeil nicht exakt plazieren



Da eine Karte gänzlich fehlt, muß der Spieler auf andere Hilfsmittel zurückgreifen. Die stufenweise einstellbare Vogelperspektive mit Zielpunktanzeige entpuppt sich nun als unentbehrlich



Wo ist das obligatorische Raster? TW 99 fordert eine gewisse Umstellung beim Putten

stets als willkommene optische Hilfe, auf die beinahe kein (gutes) Golfspiel der vergangenen Jahre verzichten mußte.

Highlights im Golf-Genre sind rar gesät (siehe Tabelle). Auch *Tiger Woods 99* schafft den Sprung in die Spitzenklasse nicht. Zu viele kleine, aber auch schwerwiegende Mankos drücken den – oberflächlich gesehen – guten ersten Eindruck.

System	Titel	Ausgabe	Wertung
PSX	Everybody's Golf	7/98	80 %
PSX	PGA Tour 98	1/98	80 %
PSX	Konami Open Golf	9/96	70 %
PSX	Virtual Golf	9/96	70 %
PSX	actua Golf 2	6/98	65 %
SAT	Valora Valley Golf	7/96	65 %
N64	Waialae Country Club: True Golf Classics	10/98	60 %
PSX	Pro 18 – World Tour Golf	3/99	60 %
PSX	actua Golf 3	1/99	55 %

Am auffälligsten ist das heftige Ruckeln der Grafik, was besonders bei Kameraschwenks zu bemerken ist. Probleme gibt es ebenfalls bei der Übersicht mit Zielpunktanzeige, denn die Steuerung ist hakelig, und manche Kamerapositionen sind nur umständlich wieder abrufbar. Zudem ist das Ballverhalten etwas unrealistisch, und die Soundeffekte sind unnatürlich. Die viel zu kleine Schrift in den Tabellen, unkomfortable Einblendleisten und das gewöhnungsbedürftige neue Anzeigesystem beim Putten könnten Golf Freunde abschrecken, dennoch spielt sich *Tiger Woods 99* nach einer Weile recht gut. Interessierte sollten sich einige Konkurrenzprodukte sehen. ■

XL-Wertung

75%

info

Eldrick „Tiger“ Woods gilt in den USA als Shooting-Star. Durch aufsehenerregende Turniersiege brachte der medienbewußte Newcomer frischen Wind in den verträumten Freiluftsport und ließ auch die Zuschauerquoten ansteigen.

Gameplay: *TW 99* ist so lange gut spielbar, bis es zum Putten kommt, denn spätestens dann fallen die genannten Mängel spürbar ins Gewicht. Der Leistung von Mr. Woods wird das Game nicht gerecht.

Präsentation: Unangenehmes Ruckeln, wabernde Botanik, ploppende Objekte, mäßige Soundeffekte – das muß 1999 nicht mehr sein.

Memory-Card: Eingelocht wird auf zwei Blöcken.

Dual Shock: Rütteln tut's zwar nicht, dafür darf aber per Analogstick gegolft werden.

Muster: NRG Videogames, Hamburg, Tel.: 0 40/25 56 63



Darren Jobling
(Eutechnyx)



Arthur Houtman
(Infogrames)

Die 24 Stunden von Le Mans

Das legendäre 24-Stunden-Rennen von Le Mans ist eines der renommiertesten und traditionsreichsten Motorsportereignisse der Welt – verbunden mit einer riesigen Party, zu der jährlich hunderttausende Menschen in das etwa 200 km von Paris entfernte, französische Örtchen einfallen. Infogrames bietet PlayStation-Besitzern in Kürze die Gelegenheit, das PS-Spektakel vor dem heimischen Bildschirm nachzuerleben – für die Party muß allerdings jeder selbst sorgen.

info

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Eutechnyx
Release:	ab Juni



AVON K.-D. HARTWIG
Am 12. Juni ist es wieder soweit: Alles, was PS und Namen hat und mehr oder weniger straßentauglich ist, steht um 16.00 Uhr am Start bereit, um am nächsten Tag zur selben Uhrzeit die Ziellinie zu überqueren. Wer die meisten Kilometer zurückgelegt hat, gewinnt. Das Fahrerfeld setzt sich aus illustren Persönlichkeiten des internationalen Motor-



sports zusammen: Ob nun Formel 1, Indy Car oder Touring-Car, für Rennfahrer gehört es zum Renommee, dabei zusein. Pro Fahrzeug treten Teams aus drei Fahrern an, um die zeitliche Maximaldistanz zu überbrücken – falls das Material der Belastung standhält. 1998 absolvierte das Team Aiello/McNish/Ortelli mit einem Porsche 911 GT1 351 Runden auf dem 13,6 km langen „Circuit de la Sarthe“, ein Jahr zuvor waren es sogar 361 Runden für die Sieger (Alboreto/Johansson/Kristensen) auf Joest-Porsche.



Abgesehen von der Dauer des Rennens wartet noch eine weitere Besonderheit auf:

Fahrzeuge unterschiedlicher Klassen sind gleichzeitig auf der Strecke, die jeweiligen Sieger werden jedoch getrennt gewertet. In der Klasse GT2 starten normale Fahrzeuge der Serienproduktion wie Dodge Viper und Porsche 911. In der GT1 wird es dann schon eine Nummer größer (Mc Laren, BMW, Nissan R390 GT1 usw.), und dann gibt es noch die Prototypen wie z. B. besagten Joest-Porsche oder Ferrari 333.

Die Entwickler von Eutechnyx haben es sich zur Aufgabe gemacht, dieses Rennen auf den Bildschirm zu bannen. Mit *Total Drivin'* und *C3 Racing* haben die englischen Coder bereits erste Erfahrungen gesammelt, Infogrames spendierte nun für die kommenden fünf Jahre die offizielle Lizenz für die 24 Stunden von Le Mans. Die Projektleitung obliegt Arthur Houtman, der zuletzt mit *Mission: Impossible* (N64) einen kommerziellen Erfolg verbuchen konnte. Inszeniert wird die 98er Saison, da sich die Fahrzeughersteller natürlich im Bereich der Prototypen, die im Juni an den Start gehen werden, nicht in die Karten blicken lassen wollen.

Es werden zwei Versionen entwickelt, eine für PC und eine für PlayStation. Abgesehen von offensichtlichen Unterschieden wie der



Grafik(auflösung) werden bei der PSX-Fassung die Tuning-Möglichkeiten und Optionen simpler gestaltet werden. Dennoch sind besondere Features wie Echtzeit-Schäden an den Wagen, Zugriff auf Telemetriedaten für das Tuning und nicht zuletzt der namensgebende 24-Stunden-Modus vorgesehen.

Eine große Herausforderung für die Entwickler war zuallererst, die 13,6 km

lange Strecke in den begrenzten Arbeitsspeicher der Konsole zu quetschen. Die Gestaltung wurde vom Veranstalter des Rennens A.C.O. (Automobile Club de l'Ouest) überwacht und auf ihren Realitätsgehalt überprüft. Auch die fünf weiteren Strecken, die im Spiel enthalten sein werden, wurden ebenfalls streng nach den Vorgaben gestaltet.

Das 24stündige Rennen erfordert als Besonderheit ein Novum für PlayStation-Rennspiele: Der nahtlose Wechsel von Tag zu Nacht (und wieder zu Tag) ist das Feature, auf das Eutechnyx besonders stolz ist. Eine weitere Ankündigung für die Endfassung sind wechselnde Witterungsverhältnisse, die Auswirkungen auf das Rennen haben und den Spieler zum

Boxenstopp zwingen sollen.

Beim echten Rennen ist Ausdauer der wichtigste Faktor.

Nicht alle Wagen sind in





Der Praxistest der Fachpresse brachte es an den Tag: Im Vergleich zur Rennvariante schwächelt der 'normale' Ferrari 355 Challenge in puncto Beschleunigung ...



der Lage, die 24 Stunden zu überstehen.

Vor der PlayStation wird allerdings niemand Gelegenheit haben, dies am Stück hinter sich zu bringen. Der Einwand, daß kein PlayStation-Laufwerk so lange Zeit ohne Hitze-fehler überdauern könnte, wurde von den Entwicklern schmunzelnd als nicht entscheidendes Argument abge-tan. Den Modus wird es geben, doch nur unter-teilt in mehrere Etappen mit Hilfe gespeicherter Daten per Memory-Card.

Im Championship-Modus kann der Spieler die Karriere eines Fahrers realistisch nachvollziehen. Erst durch herausragende Ergebnisse bekommt man zum Beispiel das Angebot, sich hinter das Lenkrad eines Prototyps zu klemmen. Wer das Angebot ablehnt, den Ausbau des eigenen Fahrzeuges vorzieht und dann verliert, wird anschließend kaum noch auf diese Option zurückgreifen können. Während der Präsentation in Le



Auf das authentische Streckendesign wurde bei *Le Mans* großer Wert gelegt



Die Beleuchtung der Wagen bei Nacht wirkt besonders realistisch



Mans konnte das Spiel mit zwei Wagen auf zwei Kursen im Arcade-Modus probegespielt werden. Die Grafik in der mittleren Auflösung 512 x 240 Pixel wurde sehr ordentlich inszeniert. 48 Fahrzeuge aus 24 Teams soll es im Endeffekt geben, davon 16 gleichzeitig auf der Strecke. Zusammen mit den angekündigten originellen Features kann man dem Spiel *Die 24 Stunden von Le Mans* gute Chancen im dichtge-drängten Feld der Rennspiel-Releases (vgl. News) einräumen. ■

Info

Die Firma Eutechnyx existiert seit elf Jahren und ist in Newcastle ansässig. Vor der Zusammenarbeit mit Infogrames programmierte sie in erster Linie Umsetzungen, z. B. im Auftrag von Codemasters *Pete Sampras Tennis* für Mega Drive und *Micro Machines* für SNES. Die Lizenz für *Die 24 Stunden von Le Mans* wurde auf fünf Jahre abgeschlossen, Fortsetzungen sind also bereits geplant. Interessant wäre zum Beispiel eine Umsetzung des historischen Rennens, bei dem die Fahrer zu Beginn von einer Startlinie zu ihren Wagen rannten. Nach einem spektakulären Startunfall wurde diese Variante allerdings abgeschafft. 1986 gab es von Kōnami ein Automaten-Spiel namens *WEC Le Mans*, das außer der legendären Dunlop-Brücke wenige Gemeinsamkeiten mit dem Originalrennen aufwies.



Fahrzeuge aus drei verschiedenen Rennklassen gehen an den Start



Nicht nur die Reifen zollen der langen Renndistanz ihren Tribut



Die Beleuchtung der Wagen bei Nacht wirkt besonders realistisch

Teil 2



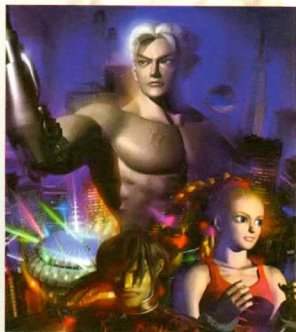
Willkommen zum zweiten Teil!

Diesmal folgt ein ganzer Schwung an Move-Listen einiger Basischaraktere des Spiels. Kommenden Monat behandeln wir unter anderem die zusätzlichen beziehungsweise versteckten Fighter. Bis dahin viel Spaß beim Ausprobieren!

Basic-Moves

Legende:

- h hohe Attacke
- t tiefe Attacke
- g blocken (Guard)
- G blocken halten
- s Spezialattacke
- s= Spezialattacke, ohne Gauge-Energie
- S Spezialattacke halten
- 360 volle 360-Grad-Drehung (Start: ➡)
- > step (Schritt seitwärts)
- » Moves aus dem Gehen (gehen)
- » Moves aus dem Rennen (rennen)
- Δ aus der Hocke kommend
- ✓ Moves, bei denen man höher als der Gegner steht
- Ω Moves, bei denen man sich im Sprung befindet (springen)
- + verbindet (zwei) Moves, die gleichzeitig gedrückt werden müssen
- / trennt zwei Moves, die wahlweise ausgeführt werden können



Lee Shuwen



Alter: 47
Nationalität: Chineser
Status: Martial-Arts-Kämpfer

Moves:

- h Chusei
- h, h, h, h Tenshindasho
- h, t Kosuisotai
- h, t, t Suitaishitsus
- h + t Tetsuzankou
- h + t + s Koryu
- h + t + S Gekikouryu
- h + s Mokokohazan
- h + s, ➡ / ➡ (halten) Chinjo
- h + s, h, h Hazantosui
- t / t + s Chisotai
- t, h Chisotensui
- t, t Chisokishitsus
- g + h Kobuku
- g + h, g Ankei
- g + t Zensotai
- g + h + s Tenkyaku
- ↓ ➡ ➡ + h Kenhoshu
- ✓ h + t Taiatari
- Δ h Hosui
- Δ t Honseitenshi
- Δ h + t Rimonchochu
- > h, h Fukudakai

- > h, h, h Fukotogekidasho
- > h, h, g, h Fukogekihiko
- » h Satankayaku
- » h, h Renkantai
- » t Kasotai
- » h + t Senshippo
- » g + h Tetsuzankou
- ∞ t, h Senkyutai
- ∞ t, t Hishukyaku
- ∞ t, t, h Yakusoyokucho
- ∞ t, h + t Yakuhochocho
- ∞ t, s Taikuzushi
- ∞ t, s, h Hashindasho

Special-Moves:

- s Shinso
- s, s Double Shinso
- S, h Tenshingekiso
- S, t Chishingekiso
- S Maihashingo
- Ω s Kokaso
- 360 + s Senpuso
- s= Dakai
- s, h Dakaisensho



Han Daehan



Alter: 23
Nationalität: Koreaner
Status: Actionfilm-Star

Moves:
h Killing Jab
h, h, t Killing Blade
h (fünfmal) Fan Shape Combo
h, h, h, t, h Fan Blade Combo
h + s Heel Slice
t Blade Kick



t + s Ring Kick
t + s, ↑ Ringing Scarecrow
t + h Swallow Hunting
t + h, h Swallow Slice
g + h Eagle Heel
g + t Spear Kick
g + t, h, h Shoveling Combo
g + t, t, t, t Death Flail
h + t + s Ultima Heel
g + h + s Feather Kick
g + t + s Landing Bird

→ (halten), g, h
↓ ↘ → + h
√ h + t
∞ t
∞ h
↓ (halten), h
↓ (halten), h, h
Δ h
Δ h, h
> h, h, h
» h, h, h
» h
» h, g + h, h, h, h, h
» t
» t + h
» t + h, t
» g + t
g + h (halten)
s =
g + h (halten),
h oder s =, h
nach Crow Beak:
h (siebenmal)
nach Crow Beak:
t, h, h, h, h
s =, t, h, h, h
g + h (halten),
t, h, h, h, h

Reverse Heel
Turn Heel
Desperate Attack
Flail Kick
Rapier Kick
Two Axe
Axe Heel
Twin Lance Kick
Lance Heel
Halbert Kick
Hunting Tomahawk
Landing Crow
Nose Dive Picking
Grand Chacram
Sling Kick
Sling Sickle
Grand Sickle
Right Scarecrow
Left Scarecrow

Crow Beak

Crow Pick Combo

Pick Switch
Switching Combo Left

Switching Combo Right

Special-Moves:

s Core 1
S Core 2



Cloud Strife



Alter: 21
Nationalität: Nibelheimer (aus FF VII)
Status: ehemaliger Soldat

Moves:
h Soldier Jab
h, t Soldier High/Low
h, h, t Soldier Chain
t, h, h, t God Chain KxK
h (viermal) God Chain Death Trap
h + t Soldier Knee
h + t + s Soldier Elbow
h + t + s, h Death Trap Short
h + s, h, h God Chain Will
t + s, h, t God Chain Genesis



t Soldier Low Kick
t, t, h Soldier Original
t + s Needle Low
g + h Soldier High Kick
↓ ↘ → + h Soldier Feint Right
↓ ↘ ← + h Soldier Feint Left

√ h + t
↓ (halten), t
∞ t, h
Δ h
» g, h
» h
» t
» h + t
s
S

Chaos Attack
Low Spin Kick
Dragon Punch
Cool Kick
Back Turn Kick
Air Buster
Slide Buster
Soldier Tackle
Draw Sword
Meteor Rain

Moves mit Schwert:

h
h, h, h
t
t, t, t
h + t, h, h, h
h + t, t, t, t
h + t, g + h
h + t, h, h, Ω h
g + h, h, h
> g + h
> g + h, h
> g + h, t
s=
h, t, Ω h
h, h, t, Ω h, h
t, Ω h
h + s, h, t, Ω h, h
g + h, h, Ω h
hocken, t, Ω h, h

First Sphere Sword
Buster Sword Chain
2nd Sphere Sword
Hard Breaker
Sephiroth Combo
Rune Blade Combo
Braver
Wheel
Butterfly Edge
Crime Slash
Crime Hazard
Crime Mirage
Sword Bat
Cool Chain
Zax Chain
Cool Shot
God Chain Alpha
God Chain Blast
Zax Sho



√ h + t

⚡ (halten), g + h
⚡ (halten), g + h, h
⚡ (halten), g + h
⚡ (halten), g + h, h
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, h, t, h
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, h, t, h + t
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, t, t
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, h, h, t, h
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, h, h, t, h + t
⚡ (halten), g + h, h
g + h, h, h, h, t, t
∞ t, h
∞ t, t
↓ (halten), h
↓ (halten), h, h, h
Δ h
Δ h (halten)
> h
» h
» h, h, h, h
» t
» h + t

Flying Body Attack
Left Boomerang Hook
Left Boomerang Upper
Right Boomerang Hook
Right Boomerang Elbow
Crash Boomerang
Crash Boomerang Knee
Crash Boomerang Low
Break Boomerang
Break Boomerang Knee
Break Boomerang Low
Crash Hook
Low Boomerang Hook
Knee Attack
Triple Knee Attack
Rocket Upper
Finish Upper
High Kick Shot
Death Hammer One
Triple Death Hammer
Sliding
Cross Attack

Special-Moves:

s Deathfire
S Death Plate Fire
s= Teep

PRINCE Naseem



Alter: 29
Nationalität: Engländer
Status: Kickboxer

Moves:

h
t, h, t
h, t, t
h, h, t, h
h, h, h, t, h
h, h, h, t, t
h, h, h, h, t, h
h, h, h, h, t, t
h, g + h, h
h + t
h + t + s
h + s
t, t
g + h
g + t
g + t + s
g + h + s
➡, g, h
↓ ⚡ ➡ + h
↓ ⚡ ➡ + h
360 + h

Jab
Break Combination
Crash Combination
Scissor Combination
Bone Crush Combination
Bone Break Combination
Body Break Crash
Body Break Shot
Half Killing
Jumping Knee
Hurricane Straight
Hammer Knuckle
Double Low Kick
Break Straight
Hurricane Low Kick
Seps Tuck Low Rolling
Sky Kick
Back Turn Kick
Left Sock Club
Right Sock Club
High Spin Kick

Als Beast:	
h	Wolven Kick
t	Wolven Nile
h + t	Hard Assault
(hinter dem Gegner) h	Insult Kick
» h + t	GA Warn Attack
s=	Lunatic High

Akuji – The Heartless

PAL

Debug-Modus:

Pausiert ein laufendes Spiel und haltet R2 gedrückt! Drückt dann
↑ ↑ ▲ → ■ ← ▲ ↑ ↓ ↓ → !



Unsichtbarkeit:

Pausiert ein laufendes Spiel und haltet R2 gedrückt! Drückt dann
→ → ▲ × ↑ ● ← !

Unendlich viele Spirit Spells:

Pausiert ein laufendes Spiel und haltet R2 gedrückt! Drückt dann
▲ → ● ← ▲ → ● ↑ ↓ ↓ !

Bust-A-Move 4

PAL

Verstecktes Spiel:

Gebt im Titelschirm ▲ → → →
▲ ein! Anschließend könnt ihr den Vorgänger von *Flashback*, nämlich *Another World*, spielen.



Captain Commando

PAL

Versteckter Vierspieler-Modus:

Drückt im Hauptmenü alle vier Symboltasten (■ + ▲ + ● + ×) gleichzeitig!

Devil Dice

PAL

Mehr Puzzles:

Spielt den Puzzle-Modus durch und ruft dann den „Stage Select“-Bildschirm auf! Über den Punkt „Random“ könnt ihr nun per L2 bzw. R2 neue Puzzles anwählen.



Mega Man 8

PAL

Alle Waffen:

Gebt im Titelschirm folgende Kombination ein: ↑ ↓ → ← ● ■
▲ × × × ← ↑ !



Metal Gear Solid

NTSC/PAL

Tips:

Mit Tips zum generellen Spielverlauf hält das Programm nicht hinter dem Berg, ganz im Gegenteil. Für alle Rätsel gibt es so viele Hinweise, daß sich eine Komplettlösung erübrigt. Ein paar Tips, die das Leben des Einzelkämpfers Solid Snake einfacher machen, können wir uns nicht verkneifen.

Revolver Ocelot:

Der Revolverheld ist im Prinzip ohne Energieverlust zu besiegen. Drückt Euch an einen der Pfeiler, wenn Revolver an der gegenüberliegenden Ecke des Raumes steht! In dem Moment, in dem er einen Schuß abfeuert, drückt ihr ×, um in die Hocke zu gehen. Die Kugel pfeift dann über Snakes Kopf hin-

weg. Richtet Euch wieder auf und wiederholt den Vorgang bei den nächsten fünf Kugeln!



Die Bosse:

Alle Bosse haben ihre mehr oder weniger offensichtlichen Schwächen. Bei Ravens Panzer sowie Metal Gear Rex sind beispielsweise Chaff Granades (Düpel) extrem nützlich. Sniper Wolf kann im zweiten Aufeinandertreffen mit Stinger- oder Lenkraketen bekämpft werden.

Living in a Box:

Relativ bekannt ist die Tatsache, daß man sich mit Hilfe der beiden Kartons zwischen Heliport und Atomwaffenlager hin- und hertransportieren lassen kann. Auch im Bereich zwischen den Begegnungen mit Mantis und Sniper Wolf können sie zweckentfremdet werden. Wenn ihr den Bereich zum ersten Mal durchschritten habt, trefft ihr vor einem Tor auf Meryl. Verpaßt ihr eine Ohrfeige und versteckt Euch schnell in einem Karton! Der kleine



Hund ... äh ... „macht“ daraufhin gegen den Karton. Zukünftig könnt ihr unter diesem Karton den Bereich durchqueren, ohne von den Hunden angegriffen zu werden.

Scharfschütze:

Im Lageraum für Atomwaffen kann Snake seine Waffen nicht benutzen



und muß den drei Wachen, die dort patrouillieren, ausweichen. Legt er sich jedoch mit der Sniper-Rifle unter dem leicht geöffneten Rolltor auf die Lauer, kann er die Herren von dort aus ins Visier nehmen.

NBA Live '98

PAL

Neue Option:

Gebt vor Spielbeginn das Paßwort „Secret“ anstelle Eures Namens ein! Nachdem ihr per Starttaste bestätigt habt, könnt ihr mit dem ●-Button in ein neues Menü gelangen. Dort werdet ihr den Punkt „ENTER SECRET CODE“ vorfinden.



Andere Farben:

Ruft den Charakerauswahl-Bildschirm auf und markiert einen Kämpfer! Gebt dann ■ ▲ ● ✖ R1 R2 L1 ein! Daraufhin erscheint ein Menü, in dem Ihr Eurem Fighter acht neue Farben verpassen könnt.

Kyokos Stage:

Spielt den Arcade-Modus auf der höchsten Schwierigkeitsstufe mit Kyoko durch!

Neue Outfits:

Um die Fighter Hinata, Kyoko, Natsu und Tiffany in anderen Kostümen kämpfen zu lassen, müßt Ihr bereits einmal durchgespielt haben und dann im Charakerauswahl-Bildschirm bei der Wahl eines der angegebenen Kämpfer L2 gedrückt halten.



Target-Modus:

Spielt mit jedem Charakter einmal den Arcade-Modus durch!

Homerun-Modus:

Spielt mit Shoma auf der höchsten Schwierigkeitsstufe einmal den Arcade-Modus durch!

Service-Modus:

Spielt mit Natsu auf der höchsten Schwierigkeitsstufe einmal den Arcade-Modus durch!

Shootout-Modus:

Spielt mit Roberto auf der höchsten Schwierigkeitsstufe einmal den Arcade-Modus durch!



Running Wild

PAL

T-Rex:

Spielt den Challenge-Modus mit dem Elefanten auf der höchsten Spielstufe einmal durch! Anschließend dürft Ihr mit einem riesigen T-Rex losdüsen.



Mini-Modus:

Spielt den Challenge-Modus auf der untersten Spielstufe durch! Dann erscheint eine neue Option.

Fast-Modus:

Spielt den Challenge-Modus auf der Spielstufe „MEDIUM“ durch! Anschließend erscheint eine neue Option.

Expert-Modus:

Spielt den Challenge-Modus auf der Spielstufe „HARD“ durch! Dann erscheint eine neue Option.



Small Soldiers

PAL

Paßwörter:

Ruft über die Optionen den „Code Center“-Bildschirm auf und gebt die folgenden Kombinationen als Paßwörter ein!

Unverwundbarkeit:

● ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●

Alle Waffen:

▲ ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●

Level

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

Paßwort

● ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
▲ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
▲ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
▲ ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● ● ● ● ● ●
■ ● ● ● ● ● ● ●
▲ ● ● ● ● ● ● ●



Spyro the Dragon

PAL

99 Leben:

Pausiert ein laufendes Spiel und drückt ■ (sechsmal) ● ● ● ● ● ● ● ●, um 99 Leben zur Verfügung zu haben!



Street Fighter Collection

PAL

Super Street Fighter 2 Turbo:

Als Gouki kämpfen:
Ruft den Versus-Modus auf und markiert Ryu im Auswählen! Drückt dann alle L- und R-Tasten gleichzeitig, um Gouki für den folgenden Kampf anzuwählen!

Street Fighter Alpha 2:

Als Evil Ryu kämpfen:
Ruft den Arcade-Modus auf und markiert Ryu im Auswählen! Drückt dann dreimal Start, um Evil



Ryu für den folgenden Kampf anzuwählen!

Andere Outfits:

Die klassischen Kostüme von Chun-Li, Dhalsim, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat und dem mächtigen Zangief ruft Ihr ab, indem Ihr die entsprechenden Charaktere im Auswählen markiert und die Starttaste drückt, bevor Ihr bestätigt.

Test Drive 4x4

PAL

Schulbus:

Wählt einen beliebigen Wagen aus und haltet in dem Bildschirm, in dem Ihr zwischen Automatik und Manuell wählen könnt, Select gedrückt und gebt dann folgendes ein: L1 ▲ L2 ▼ L2 L2 R2!

Softseiwagen:

Wählt einen beliebigen Wagen aus und haltet in dem Bildschirm, in dem Ihr zwischen Automatik und Manuell wählen könnt, Select gedrückt und gebt dann folgendes ein: R2 L2 L2 ▼ L2 L2 R1!



TOCA 2 - Touring Cars

PAL

Paßwörter:

Gibt die folgenden Codes anstelle Eures Namens im Single-Player-Modus ein!

Zusätzliche Strecke:

TECHLOCK

Veränderter Challenge-Modus:
BANGBANG

Mond-Modus:
LUNAR

Wheel-Modus:
JUSTFEET



Harte Federung:
BCASTLE

Weiche Federung:
ELASTIC

Längere Rennen:
LONGLONG

Turbo-Modus:
FASTBOY



Neue Kulisse:
TRIPPY

Micro Machines-Modus:
MINICARS

Barrieren-Modus:
PADDED

Twisted Metal 3 PAL

Paßwörter:

Die Codes werden anstelle Eures Namens im Paßwort-Screen eingegeben. Habt Ihr dadurch einen neuen Modus freigeschaltet, findet Ihr diesen im Hauptmenü wieder.

Unendlich viele Specials:
L1 L1 R1 R1

Minion:
→ → → → ←

Tooth:
← ← ← → →

Diskolichter:
← ← ← ■ ■

Napalmbomben:
R1 R1 L1 L1 L1

Frost:
↑ ↑ * * ↑

Rocket-Modus:
Start L1 Start L1
Start

God-Modus:
L1 ■ * R1 Start

Kaufhaus 1:
↑ ↑ ↑ ← ←

Kaufhaus 2:
■ ■ ■ ← ←

Specials ausführen:
Drückt folgende Tastenkombinationen, um die geheimen Waffen zu benutzen!

Unsichtbarkeit: ↑ ↓ ← →

Frost: ← → ↑

Speed: ← → ↓

Mega Jump: ↑ ↑ ←



Tausch, An- / Verkauf
von Videospielen, Konsolen
und Zubehör

PSX → N 64 → SNES
SEGA SAT → GB

- Alle Neuheiten (auch Importe) für PSX und N 64 erhältlich
- Große Auswahl an Gebrauchtspielen
- Günstige Zubehörpreise
- SEGA DREAMCAST in Vorb.
- 10 DM + Nachnahme Versandpauschale
- An- und Verkauf von Techno Vinyl und CD's

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
Fon 0211.48 14 01
Fax 0211.48 70 33

Mo-Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00



日本精神

Schon mal bei uns bestellt?

Wir organisieren Euch alle
möglichen Goodies direkt
aus JAPAN!



Copyright © 1998 NIS

Phone: 07227-98412

Fax: 07227-990076

<http://www.japanspirits.com>

Das Videospiel-Paradies



Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴

Super Nintendo • Saturn

Game Boy • Zubehör

Importspiele • Umbauten



Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Tel: 040 - 331 623 - Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 - 390 50 61 - Fax: 390 50 62

HÄNDELERREGISTER

NRG VIDEOGAMES
Handel & Versand

Wir führen Produkte von:
SONY-SEGA-NINTENDO
NEO GEO-ATARI
PC ENGINE • 3 DO • PC

Zubehör
Importe
Zeitschriften
Umbauten

EXOTEN & RARITÄTEN

neu & gebraucht

WIR KAUFEN AN!

Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax: 040/25 56 63



Buslinien: 35, 36 106

Die diesjährige Arcade-Messe in Tokio stand ganz im Zeichen von Segas Naomi-Hardware. Angesichts der zahlreichen Neuankündigen für

SEGA



Weg von der reinen Action hin zur anspruchsvollen Simulation – Segas *Airline Pilots* (mit drei Monitoren) war eine der Messeneuheiten, die mit spielerischen Innovationen aufwarten konnte

Mit mehr als einem Dutzend neuer Naomi-Titel hatte Sega die AOU fest im Griff. Für Aufsehen sorgte unter anderem die Flugsimulation *Airline Pilots*, mit der die zivile Luftfahrt Einzug in die Spielhallen hält. Im Cockpit verschiedener Passagierflugzeuge müssen Starts, Landungen und andere heikle Manöver nach Anweisungen aus dem Tower durchgeführt werden. Drei nebeneinander angeordnete Monitore verschaffen dem Spieler dabei ein ähnlich breites Blickfeld wie echten Piloten. Eine Dreamcast-Umsetzung des mit drei Naomi-Boards bestückten Automaten ist nicht angekündigt. Dies gilt gleichermaßen für AM2s *Ferrari 355 Challenger* (ehemals *Ferrari F 355*), das ebenfalls mit drei Bild-

schirmen ausgestattet ist und gleich vier der leistungsstarken Power-VR-II-Chip-Sets beherbergt. Es bleibt abzuwarten, ob dieses nur auf Videoleinwänden gezeigte Rennspiel mehr als lediglich eine teure Lizenz zu bieten hat.

Als spielbare Version wurde erstmals *Crazy Taxi* von AM3 präsentiert. Dabei ist es die Aufgabe, in den Straßenschluchten einer Großstadt Passagiere aufzunehmen und an ihren Bestimmungsort zu fahren. Dollarzeichen über dem Kopf zeigen zahlungswillige Passanten, bunte Pfeile auf der Strecke die Route zum Ziel an.

Zombie Revenge heißt nun der Automat, der in XL 2/99 unter dem Titel *Zombie Zone* und in XL 12/98 noch als *Blood Bullet: House of the Dead Side Story* vorgestellt wurde. Mit den Namensänderungen wurde auch der Actiongehalt weiter erhöht, so daß sich das Spielprinzip als extrem schnelle *Resident Evil*-Variante ohne Rätsel einlagen darstellt. Beeindruckende FMV-Sequenzen und hilfreiche Non-Player-Charaktere treiben die Handlung der Untotenjagd voran. Heißer Kandidat für eine DC-Umsetzung, die bereits zu einem nicht näher bestimmten Termin im Herbst in Aussicht gestellt wurde, ist *Giant Gram All Japan Pro Wrestling*. Der Automat ist mit

das eng mit dem Dreamcast verwandte Board ging das öffentliche Interesse selbst an Branchengrößen wie Konami oder Namco zurück.



Crazy Taxi hat ein vergleichbares Gameplay wie *Harley Davidson & L.A. Riders* zu bieten



Tecmos *Dead or Alive 2* ist sicherer Kandidat für eine DC-Umsetzung zum Ende des Jahres

zwei Slots ausgestattet, die das Kopieren einzelner Wrestler auf VMS und somit deren Training auch außerhalb der Spielhalle ermöglichen.

Mit SNK konnte ein weiterer namhafter Lizenznehmer für das Naomi-Board gewonnen werden. Die Beat-'em-Up-Spezialisten mußten eingestehen, daß die Hyper-Neo-Geo-64-Hardware nicht konkurrenzfähig ist und kündigten *Capcom vs. SNK* als ersten Titel für Naomi an.

Ein Highlight unter den nicht von Sega stammenden Naomi-Automaten war Tecmos *Dead or Alive 2*, das leider in einer nicht spielbaren Version präsentiert wurde. Ebenfalls für Furore sorgte *Gun Beat* von Treasure. In einem Mix aus einem Shoot 'em Up und einem Rennspiel reitet der Spieler auf dem Rücken eines Bibers und muß sich angreifender Fantasy-Wesen mit Hilfe diverser Waffen erwehren. ■



Ein bisher noch namenloses Motorboot-Rennspiel für Naomi war nur auf Video zu sehen



Zombie Revenge, der Ableger von *House of the Dead 2*, durfte probegespielt werden



Treasure legte mit dem Genremix *Gun Beat* mal wieder eine ungewöhnliche Spielidee vor



Auch das Wrestling-Spiel *Giant Gram* wird noch in diesem Jahr für Dreamcast umgesetzt

CAPCOM



Street Fighter und kein Ende: Capcom setzte wieder einmal auf Fortsetzungen alter Erfolge



Strider 2 basiert auf Namcos System-11-Board, das mit der PSX kompatibel ist



In Final Fight Revenge feiern Cody, Haggar und Guy ihr seit langem erwartetes Comeback

Zwar nur auf Video zu bewundern, jedoch ohne Zweifel eine der größten Attraktionen dieser AOU war *Strider Hiryu 2* (System 11). Wie aus dem Nichts zauberte Capcom einen Nachfolger des mittlerweile zehn Jahre alten Action-Klassikers hervor. Dieser wird am traditionellen 2D-Gameplay des Vorgängers festhalten, aber einige räumliche Objekte und Hintergrundgrafiken zu bieten haben.

Für weniger Aufsehen sorgte dagegen eine Fortsetzung, auf die wohl inzwischen kaum noch jemand gespannt ist. *Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future* kommt mit vier neuen Kämpfern, darunter dem Alien Twelve, sowie einer Rückkehr Chun Lis daher. Im Versus-Modus bewertet ein Rating die Leistungen beider Spieler, und der Arcade-Modus wird durch die bereits aus *Street Fighter II* bekannten Bonusrunden aufgewertet. Als weitere Naomi-Titel hat Capcom *Justice Academy 2*, *Spawn vs. Street Fighter*, *Final Fight Revenge* und *Vampire Ace* (*Darkstalkers 4*) angekündigt. ■

KONAMI

Mehr als die Hälfte der von Konami vorgestellten Automaten waren Tanz- bzw. Musikspiele. *Beat Mania 2nd Mix DX*, *Beat Mania Complete Mix*, *Dance Dance Revolution 2nd Mix DX*, *Drum Mania* und *Guitar Freaks* sind allesamt diesem explosionsartig wachsenden Genre gewidmet. Wem der Sinn für die richtigen Beats fehlt, konnte einen Blick auf den *GTI Club*-Nachfolger *Thrill Drive* werfen. Wiederum geht es in spritzigen Sportwagen über stark befahrene Stadtkurse, wobei der Einsatz der Handbremse in engen Kurven hilfreich ist. In spielbarer Version lagen zudem *Gradius IV: Revive* und der Lightgun-Shooter *Silent Scope* vor. ■



Bei Thrill Drive hilft der geschickte Einsatz der Handbremse auf den drei engen Stadtkursen



Am Konami-Stand dominierten die Musik- und Tanzspiele, die in Japan sehr beliebt sind

NAMCO



Kleine Digitalkameras auf den GP 500 FIM-Automaten machen Bilder von den Spielern

Ähnlich enttäuschend wie Konamis Auftritt verlief auch der von Namco. Einziger Lichtblick unter den speziell auf den japanischen Markt zu-

geschnittenen Automaten wie *Angler King* (System 23 mit mächtigem Force Feedback) und dem Reitspiel *Final Furlong 2* war *GP 500 FIM World Championships*. Das Rennspiel für bis zu drei Teilnehmer ist mit sogenannten Nam-



Anspruchsvoller Geschicklichkeitstest: *Balance Try*



Während des Rennens sieht man an Hand der Fotos genau, wer gerade vor einem fährt

Cams ausgestattet, die Bilder der Spieler auf dem Bildschirm einblenden, und man weiß somit immer genau, wer einen gerade überholen oder abdrängeln will. Weitere Neuverstellung war der Lightgun-Shooter *Submarines*. Naomi-Spiele von Namco wurden weder gezeigt noch angekündigt. ■



Action tief unter dem Meeresspiegel: In Namcos *Submarines* geht es auf U-Boot-Jagd

Dino Crisis (PSX)



Dino Crisis (PSX)



Racing Simulation 2 (PSX)



In letzter Minute erreichte XL die Meldung, daß die Resident Evil-Entwickler an einem neuen Horror-Adventure werkeln, das den Namen *Dino Crisis* trägt. Wie der Titel andeutet, findet man als Gegner statt Zombies Dinosaurier. Mehr dazu ist in der nächsten Ausgabe zu erfahren.

KKND 2: *Krossfire* konnte bekanntlich nicht auf ganzer Linie überzeugen (vgl. Test in XL 3/99, Wertung: 75 %). Mit *Warzone 2100* bekommt der geneigte Strategie-Fan bald eine Alternative geboten, die in XL 5/99 getestet werden wird.

Ubi Softs *Racing Simulation 2* wird demnächst fertiggestellt sein. Ob die Raserei mit den offiziellen F-1-Titeln von Psygnosis erfolgreich konkurrieren kann, wird kommenden Monat im Test geklärt. Das N64 soll ebenfalls mit einer Umsetzung bedient werden. ■

Schockierend und tragbar

64-bit-level

32-bit-level

Gruselig geht es zu in der kommenden XL: Drei Horror-Adventures finden ihren Weg in die Ausgabe. Konamis *Silent Hill* (PSX) läßt wohl jedem einen kalten Schauer über den Rücken laufen, was bei *Shadowman* für N64 nicht anders sein wird. Nicht zuletzt wird eine Demo-Version des Dreamcast-Hoffnungsträgers *D2* im Verlag eintreffen.

Die „großen“ Konsolen sind mittlerweile hinlänglich bekannt, doch was ist mit den tragbaren? Anlässlich der aktuellen Handheld-Neuerscheinungen wie Game Boy Color, Neo Geo Pocket Color und WonderSwan wird neXt Level alles Wissenswerte über die kleinen Technik-Giganten berichten. ■

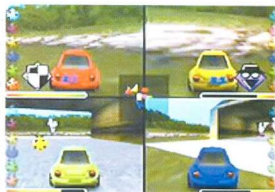


D2 (DC)



Neo Geo Pocket

Beetle Adv. Racing (N64)



Blue Stinger (DC)



World Driver Champ. (N64)



Der Erscheinungstermin des Action-Spektakels *Blue Stinger* für Dreamcast rückt in greifbare Nähe. neXt Level nimmt sich des Titels an und verrät, was der Ballerfreund zu erwarten hat.

Kaum hat VW ihr neues Modell, den New Beetle, der Öffentlichkeit feilgeboten, steht bereits das dazugehörige N64-Spiel ins Haus. *Beetle Adventure Racing* gibt dem Spieler die Möglichkeit, mit einem solchen Gefährt einige abenteuerliche Runden zu drehen.

GT World Tour trägt einen neuen Namen: *World Driver Championship* stellt den vielversprechenden Nachfolger von *Top Gear Rally* dar und wird demnächst näher beleuchtet. ■

impressum



5/99 erscheint am 16. April 1999

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VISdP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg

Redaktion: Marco Häntsch, Thomas Helliwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke
Online-Redaktion: Marcus Höfer
Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht, David Markwart, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeiter: Michael Neubert, Heine Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Erndt Andrich
Industriestraße 44 a
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07
Fax: 0 81 42/5 71 08
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (VISdP)
Verlag:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37 0
Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de
Internet: http://www.x-plain.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Square

© 1999 X-plain Verlag
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt im Inland 58,80 DM, im Ausland 79,20 DM.



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)

4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



**TwinShock
(Analog +
Shock)**
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

Lenkrad (mit Schaltung
und Pedale) 109,99



PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel,
mit Pointer) 79,99
Panther Gun 49,99

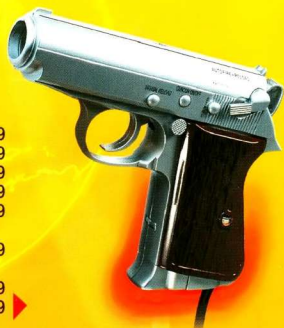
SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99



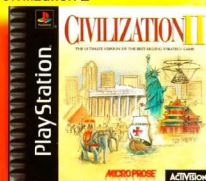
Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99



Software PSX

A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99
Civilization 2 82,99



Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99
Need 4 Speed 4 82,99



NHL Face Off 99 79,99
Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de



Bestell ☎ 0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



Gameboy
Schlümpe 3 (color)
dt. DM *59,99

Kostenlos!



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PSX
Metal Gear Solid
dt. DM 89,99



PSX
Racing Simulation 2
dt. DM *79,99



N64
Fifa Soccer 99
dt. DM *99,99



N64
Castlevania 3D
dt. DM *119,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.